Cassaro • Saladino • Trevisan

Tapista
Uivantes
Zakharov
Hershey
Petrinya
Fortuna
Lomatubar
Tollon
Deheon
Ahlen
Collen
Tyrondir

Sckhar
shantallas
Trebuck
Pondsmânia
Nova
Sambúrdia
União
Portsmouth
Hongari
Khubar

Tapista
Uivantes
Zakharov
Hershey
Petrinya
Fortuna
Lomatubar
Tollon
Deheon
Ahlen
Collen
Tyrondir

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

J.M.Trevisan

Criação e Desenvolvimento para D20:
Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Erica Awano, André Vazzios, Adriano Borges, Joe Prado, Eduardo Francisco, Carlos Vinícius, Rod Reis, Humberto Villela, Marcelo Cassaro.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Mapas: André Vazzios e André Valle.

Capa: André Vazzios.

Impresso por: Parma

Diretor: Ruy Pereira • **Editor Executivo:** Marcelo Cassaro "Paladino" • **Editores Assistentes:** Rogério Saladino, J.M.Trevisan • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Assistente do Depto. Comercial:** Viviane Assis • **Sede:** Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010 • **Redação, administração e depto. comercial:** fone (11) 3052-2288 • **Comercial:** Antonio Marcos • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A, Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766 • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação da Editora Talismã Ltda.

Sumário

Lady Shivara Sharpblade, regente do reino de Trebuck

Introdução

Um Reinado de Aventura

— Estou fora — anunciou o homem de pele escura, colocando bruscamente na velha mesa de madeira suas quatro cartas viradas com a face para cima: uma adaga, dois punhos e uma moeda.

Darkhyld olhou instintivamente para suas próprias cartas e então para o rosto de seus adversários. Com Oghar, o truculento e pouco perspicaz bárbaro fora do jogo, restavam apenas Raverth e o calado forasteiro misterioso.

Se Ahlen era um reino conhecido como a terra dos trapaceiros e apostadores, a ex-capital, a outrora reluzente Midron, era a prova viva de que todas estas opiniões eram verdadeiras.

O jogo oficial local, conhecido como Wyrt — criado para preencher o tempo livre entre as festas e maquinações da corte — era um privilégio apenas das nobreza. Praticamente uma tradição. Um plebeu que conseguisse encontrar um conjunto de cartas e fosse apanhado jogando era entregue às autoridades, sujeito à prisão, tortura e coisas piores que jamais eram relatadas em voz alta.

Mas em Midron nada disso valia. No reino todo as leis existiam para serem burladas, distorcidas, deturpadas ou contornadas. Ali isso era quase uma obrigação.

Jogos faziam parte do submundo da cidade. Compunham o cenário noturno de tavernas obscuras lotadas de bandidos, nobres disfarçados à procura de emoção e plebeus tentando a sorte grande.

Darkhyld jamais se arriscara a jogar o Wyrt. Na sua opinião um jogador devia ser humilde o suficiente para aceitar apenas jogos onde soubesse que sua inteligência seria suficiente para assegurar a vitória. O jogo dos nobres, com suas infinitas regras e a mistura insana de dados e cartas, era complexo demais até para ele. Como muitos, preferia o Cavillan, um jogo simples em que a esperteza e sorte valiam mais do que qualquer coisa. Era seu vício de todas as noites e, por muitas vezes, seu ganha-pão.

Quatro homens já haviam abandonado a mesa naquela noite, deixando uma considerável soma em dinheiro. Darkhyld tinha apenas mais dois adversários para derrotar antes de tomar para si a bolsa de moedas no centro da mesa. Pela primeira vez precisava realmente do dinheiro. Há duas semanas estava sendo procurado por Glodd, um perigoso agiota meio-orc, e não tinha mais onde se esconder. Pretendia usar o dinheiro para pagar a dívida e, em seguida, fugir para Sambúrdia. Se perdesse, estava certamente condenado.

Conhecia muito bem um dos jogadores restantes: Raverth, o gordo e abusado comerciante. Sempre cercado de mulheres — todas de bela aparência, atraídas apenas pelo dinheiro que gastava sem o menor escrúpulo —, brandindo sua enorme manopla de ferro num gesto desafiador que já se tornara característico. Eram adversários de longa data e tinham o nome gravado em inúmeras histórias que circulavam nas várias casas de jogo clandestino da cidade.

Raverth, assim como ele, era um jogador talentoso. Seu grande defeito era arriscar-se demais, apostar demais. Jogava como um miserável desesperado. Nunca sabia quando parar. Bastava uma pequena isca para que o ambicioso mercador aumentasse as apostas e fosse posteriormente eliminado da partida. Quando isso não acontecia, o excesso de bebida fazia o

serviço. Costumava ficar tão bêbado que não conseguia raciocinar e acabava desistindo da partida mesmo se tivesse saído com o Cetro, a Coroa, a Moeda e o Dado, as melhores cartas do jogo. Não...Raverth não era ameaça.

Seu grande problema era o forasteiro. Alto, de uma elegância aristocrática. Pele branca e cabelos longos, de um azul metálico. De gestos leves e calculados, quase coreografados. Não trazia nenhuma arma à mostra. Apenas um cinto com várias algibeiras penduradas. Mas nada disso causava estranheza em Darkhyld.

Já tinha visto nobres trajando roupas que fariam seu adversário parecer um mendigo. Também já vira mulheres de graça espantosa, que manejavam as cartas de modo tão hipnótico quanto um espadachim maneja sua arma. O fato que o espantava era que seu adversário, apresentado com o nome de Quivarin, não era humano.

Era um elfo.

Darkhyld sabia pouco sobre os elfos. Sabia que eram originários do continente sul e que sua pátria havia sido destruída por um exército de monstros bárbaros, mas nada mais além disso. Em Ahlen, a presença de outras raças que não a humana não era muito apreciada. Por conta disso poucos se interessavam em aprender qualquer coisa a respeito deles. E não precisava saber muito mais. Na mesa de jogo todos eram iguais.

— Como é Darkhyld? — esbravejou com escárnio Raverth, despertando o jogador de suas divagações, a voz enrouquecida pelo consumo incessante de fumo — Vai dar as cartas ou prefere sair antes da próxima rodada?

Darkhyld riu com o canto da boca.

— E deixar todos esses Tibares para um porco beberrão como você? Pode esquecer.

O maço girava em suas mãos enquanto dedos ágeis intercalavam as cartas numa velocidade espantosa. Permitiu-se desviar os olhos do baralho por alguns instante e, ainda sorrindo, dirigiu-se ao elfo.

— Aprendi a embaralhar as cartas com meu pai. Foi um dos maiores jogadores de Cavillan que Ahlen já conheceu.

Raverth grunhiu com desdém, tomando mais um gole de cerveja.

— Reclame o quanto quiser, seu porco vadio. O velho sempre dizia que um jogador que sabe embaralhar bem as cartas já começa ganhando a rodada — Darkhyld voltou-se para o baralho novamente e distribuiu as cartas. Quatro para cada um. — Acha que ele estava certo, forasteiro?

O elfo olhou para suas cartas e riu de leve, mas não respondeu. Um riso cristalino, contrastando com o barulho ruidoso que permeava a taverna.

"Está tentando me deixar nervoso" pensou Darkhyld. Na certa o elfo já havia percebido que Raverth tinha muito mais talento com o copo do que com as cartas. De qualquer forma, era uma tática de amadores que ele conhecia de seus tempos como iniciante: desdenhar o adversário para semear seu descontrole. Isso jamais funcionaria com ele.

Era a hora da troca de cartas. Cada participante podia trocar apenas uma das que estivessem em sua mão.

Raverth foi o primeiro a trocar e, em seguida, anunciou o que todos esperavam: estava fora. Levantou-se praguejando contra Nimb, o Deus do Caos, da Sorte e do Azar, cambaleando e trombando nas outras mesas enquanto duas garotas tentavam ampará-lo em troca de dinheiro fácil. Isso fazia desta rodada a partida decisiva. Quem ganhasse levava o dinheiro.

Darkhyld olhou cuidadosamente para as cartas em sua mão: uma de cada vez.

Primeiro viu o Cetro, a principal carta do jogo. Símbolo do regente, a autoridade máxima. Em seguida a Coroa, representação da rainha.

Depois a Moeda, a força do dinheiro, capaz de subornar qualquer um com a quantia certa.

Por último, o Dado. O símbolo de Nimb. A sorte grande que multiplicava por dois os valores de todas as outras cartas.

Uma mão de fazer inveja a qualquer jogador de respeito. Um acontecimento tão raro quanto um elfo jogando Cavillan em Ahlen. Nem mesmo um goblin caolho e aleijado poderia perder com cartas tão boas.

Darkhyld colocou calmamente na mesa as cartas viradas para baixo tentando disfarçar a mão trêmula pela excitação. Era o sinal de que não faria nenhuma troca. Olhou fixo para o adversário, ocultando ao máximo a euforia que tomava conta de seu interior.

Mal podia acreditar em tamanha sorte. Poderia finalmente tirar o maldito Glodd de seu encalço. Podia sair de Ahlen, comprar uma casa e começar uma vida nova em qualquer outro lugar do Reinado. Ou além dele.

Quivarin, por sua vez, parecia não se abalar. Lentamente esticou o braço para o maço, trocando uma de suas cartas. Olhou-as de relance e virou-as para baixo na mesa, dando a vez ao adversário.

— Vamos acabar logo com isso — disse Darkhyld segurando a gargalhada que lhe crescia na garganta ao mesmo tempo em que mostrava suas cartas.

Já estava pronto para pegar o dinheiro quando olhou para a mesa, apenas para certificar-se.

A gargalhada morreu em sua boca e em seu lugar subiu um líquido quente e amargo. Os olhos se abriram de modo quase inumano e sua pele ficou fria de repente, embora o suor que escorria por sua face fosse quente como água fervente.

Ali, à sua frente, estavam suas cartas... mas ao mesmo tempo não eram suas cartas.

Na mesa, dispostas lado a lado haviam:

Dois Punhos, as únicas armas de um homem desarmado.

Uma Espada, o instrumento do mercenário sujeito ao pagamento e do soldado, submisso ao regente.

Por fim, uma Adaga, o último recurso dos desesperados e traidores.

Darkhyld olhou incrédulo para o elfo.

Não conseguia se mover. Não conseguia pensar.

Como que alheio ao sofrimento do jovem, Quivarin colocou à frente dele as cartas que tinha na mão uma a uma, pegou o saco de lona com as moedas e levantou-se da mesa.

Antes de partir, porém, inclinou-se um pouco ao lado de Darkhyld, colocando sua boca bem próxima de seu ouvido. A voz que saiu era baixa e gentil, embora suas palavras fossem mais afiadas do que qualquer espada:

— Existe algo a respeito do Cavillan que aprendi com meu pai. Separar um jogador de sorte de boas cartas é como tentar dispersar as ovelhas

de um bom pastor: não importa para onde você as leve, não interessa o que faça com elas. Quando soltas, elas sempre voltam para o dono.

E batendo no ombro de Darkbyld, o elfo partiu, deixando o jovem paralizado, hipnotizado pelas cartas que ele, Quivarin, acabara de deixar sobre a mesa.

O Cetro

A Coroa

Uma Moeda

E o Dado.

O que é Tormenta?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas mágicas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos **Holy Avenger.** É ainda o mundo nativo de Vitória, a meio-elfa semideusa da história **Victory.**

Este livro é voltado para o mundo de Arton. Ele apresenta sua região mais importante — o Reinado — para uso como cenário de campanha. Este livro não pode ser usado em conjunto com outros cenários, exceto como fonte de idéias.

O que é O Reinado D20?

Tormenta D20, o primeiro livro básico sobre Arton totalmente voltado para o jogo **Dungeons & Dragons,** apresentou um panorama geral do mundo de Arton. Ele descreve o Reinado de Arton, a principal área civilizada do mundo, de forma resumida.

O Reinado D20 vem para corrigir esse problema. Esta obra vai descrever a vastidão de reinos e cidades que formam o maior centro populacional humano em Arton, permitindo ao Mestre conduzir aventuras em uma única nação ou campanhas que envolvam longas jornadas através dos reinos.

Embora seja dedicado a apenas uma parte de Arton, **O Reinado D20** trata de sua parte mais importante. Dentro desta vasta área civilizada ainda existem terras inexploradas, masmorras esquecidas, perigos ocultos, covis de monstros, e vilões a ser combatidos. Mesmo para aqueles que ainda não conhecem o mundo de **Tormenta**, o Reinado de Arton pode ser usado como um cenário de campanha completo, sem a necessidade de outros livros. Acredite, existe aqui aventura suficiente para toda uma vida!

Sem Regras

O livro básico **Tormenta D20** é fortemente ligado ao Sistema D20. É impossível utilizá-lo sem o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros D&D*.

O mesmo não acontece com **O Reinado D20.** Este livro é quase puramente descritivo, de modo que pode ser empregado em conjunto com praticamente qualquer jogo de RPG — basta a um Mestre experiente fazer a adaptação.

Informações de jogo sobre PdMs importantes serão vistas em um breve trecho entre parênteses, que revela sua raça, classe, nível e tendência (por exemplo: HUMANO, GUE5, NB). O Mestre é livre para construir, com base nesta informação, as fichas completas de cada PdM.

O Apêndice apresentado no final do livro é o único capítulo com regras mais detalhadas. Ele oferece novas opções para Talentos Regionais (substituindo as regras já vistas em **Tormenta D20**) e informações de jogo sobre os Tiranos de Callistia e a Praga Coral de Lomatubar.

As Três Regiões

O Reinado de Arton é formado por um total de 28 nações. Elas são divididas em três grandes regiões:

Região Central

Deheon: o reino capital, centro do mundo civilizado, onde repousa a misteriosa deusa petrificada Valkaria.

Yuden: a poderosa e intolerante nação militar rival de Deheon, que ameaça comandar o Reinado.

Zakharov: o reino das armas, onde todos apreciam e carregam armas (mesmo quando não sabem usá-las).

Namalkah: o reino dos cavaleiros, onde homem e cavalo são quase irmãos.

Callistia: o reino sob ataque de misteriosos monstros aquáticos, os *lursh-lyin.*

Bielefeld: o reino que sedia a Ordem da Luz, a maior ordem de cavaleiros de Arton.

Wynlla: o reino da magia, com a maior população de magos em Arton.

Tyrondir: o reino ameaçado pela Aliança Negra dos Goblinóides.

Região Oeste

Tapista: o reino dos minotauros, uma orgulhosa raça guerreira e escravista com poderosos exércitos e frotas.

Petrynia: um reino repleto de rumores e histórias fantásticas, ideal para aventureiros que procuram missões.

Fortuna: o reino dos mitos, lendas e superstições, onde coisas simples podem trazer boa sorte ou atrair grande desgraça.

Lomatubar: o reino assolado pela Praga Coral, uma terrível doença mágica.

Tollon: o reino dos lenhadores, onde crescem árvores com estranhas propriedades mágicas.

Ahlen: o reino da intriga, ladrões e espiões, onde a farsa e o jogo são mais importantes que a espada ou a magia.

Collen: o reino cujos habitantes têm olhos de cores diferentes, e com estranhos poderes.

Hershey: o pequeno e rico reino do gorad, a guloseima que atrai cobiça sobre seus fabricantes.

Montanhas Uivantes: o reino gelado habitado por bárbaros esquimós, e governado pela Rainha dos Dragões Brancos.

Região Leste

Sckharshantallas: o árido reino governado pelo Rei dos Dragões Vermelhos.

Trebuck: um reino aterrorizado pelo surgimento de uma área de Tormenta.

Pondsmânia: o mágico e inexplicável reino das fadas.

Sambúrdia: o imenso reino florestal e agrícola, com suas extensas áreas selvagens.

União Púrpura: o caótico conglomerado de reinos bárbaros menores.

Nova Ghondriann: um reino que atrai refugiados, mas com uma população estranhamente decrescente...

Salistick: o reino sem deuses e sem clérigos, onde a ciência médica é mais poderosa.

Portsmouth: o reino da magia proibida, onde magos são caçados pelas autoridades.

Hongari: o reino dos halflings, povo de pequeninos e pacíficos fabricantes de fumo.

Khubar: o reino-arquipélago, com seu povo simples e perito em sobrevivência no mar.

Doherimm

O gigantesco reino subterrâneo secreto do povo anão, que se extende sob grande parte do Reinado.

Cada Reino

Cada capítulo de **O Reinado D20** é dedicado a uma das regiões principais (exceto Doherimm, que tem um capítulo próprio). A descrição de cada nação começa oferecendo um panorama geral do reino, revelando suas características mais marcantes. Logo após temos os seguintes tópicos:

História

Este tópico explica a origem e evolução do reino desde sua fundação, explicando eventos passados que levaram à sua condição atual. Personagens que tenham sido importantes para a formação do reino também são mencionados.

Clima e Terreno

Aqui diz como é o clima local em condições normais, em geral durante a primavera ou outono, a menos que o texto diga o contrário. O clima costuma ser classificado como muito frio, frio, temperado, normal (ou subtropical), tropical, quente e muito quente. Variações de um ou dois passos na temperatura são possíveis, especialmente durante o verão e inverno (por exemplo, um reino de clima temperado pode ficar muito frio ou frio no inverno, e normal ou tropical no verão). Por sua grande extensão, um mesmo reino pode ter clima diferente em regiões diferentes; por exemplo, reinos que fazem fronteira com as Montanhas Uivantes serão sempre mais frios naquela direção.

Os tipos de terreno também são explicados. Os mais comuns no Reinado são: pradarias (planícies, campos, savanas...), florestas temperadas, florestas tropicais, montanhas, rios e lagos (incluindo pântanos) e litoral. Exceções óbvias são o terreno gelado nas Uivantes e árido/vulcânico em Sckharshantallas. Também vale lembrar que quase todos os reinos têm grande extensão, podendo abrigar pequenas áreas com tipos de terreno incomuns.

Fronteiras

Aqui se explica como são marcadas as fronteiras do reino, e quais são os reinos vizinhos. Em geral as fronteiras são delimitadas por rios, montanhas e outros acidentes geográficos — mas há exceções, como a fronteira circular de Deheon, a fronteira labiríntica de Tapista e alguns reinos na região nordeste, que têm linhas retas como fronteiras. Nestes casos, em geral os limites de um reino não são muito bem definidos — às vezes será difícil descobrir em qual reino você realmente está.

População

A população de um reino é composta por humanos, semi-humanos (anões, elfos, meio-elfos, meio-orcs, halflings) e humanóides (minotauros, centauros, goblinóides, orcs, fadas...). Criaturas que não estejam nestas categorias, mesmo que sejam inteligentes, não são consideradas parte da população.

Os números que indicam a população são pouco exatos; em sociedades medievais não há formas precisas de contar pessoas.

Mesmo a magia, por não ser uma ciência exata, não oferece informações extremamente acuradas nesse sentido. Em média, a população verdadeira de um reino pode ser até 30% maior ou menor que o número indicado.

Na maior parte dos reinos, a população humana será maior. Sempre que uma raça não aparece percentualmente, seus representantes serão muito poucos (menos de 1%) e estarão incluídos em "outros". As raças mais populosas no Reinado são, nesta ordem: humanos, minotauros, halflings, goblins e anões.

Regente

Aqui encontramos o governante do reino, suas informações de jogo resumidas (RAÇA, CLASSE, NÍVEL e TENDÊNCIA), sua origem (caso ela seja conhecida), situação atual e as pessoas mais importantes ligadas a ele.

Cidades de Destaque

Um pouco sobre algumas comunidades importantes do reino, sua localização, governantes, habitantes ilustres, economia e outras curiosidades.

Normalmente, as cidades escolhidas para figurar neste tópico serão a capital, uma cidade de grande porte, uma cidade típica de pequeno ou médio porte (representando muitas outras do mesmo tipo naquele reino) e outras que mereçam algum destaque. Estas últimas podem ser cidades habitadas por raças não-humanas, construídas de forma exótica, sob efeito de alguma magia ou com alguma outra peculiaridade.

Geografia

Fala sobre os aspectos geográficos mais importantes do reino. Sua montanha mais alta, rios de fronteira, maiores florestas, lagos, pântanos, planícies...

Em geral estas regiões são cercadas de lendas sobre masmorras, monstros e tesouros — sendo, portanto, procuradas por aventureiros em busca de ação.

Outros Pontos de Interesse

Este trecho fala de ruínas, templos, cavernas, torres e outros locais que abrigam oportunidades de aventura para caçadores de monstros e tesouros. São antigas estruturas abandonadas, cemitérios assombrados, cidades perdidas, laboratórios de magos loucos, esconderijos de monstros fantásticos, focos de fenômenos sobrenaturais... todo tipo de lugar fantástico, apenas esperando para receber aventureiros corajosos!

Guildas e Organizações

São os grupos e entidades mais importantes em atividade no reino. Alguns são grandes redes, com milhares de membros espalhados em cada vila ou cidade, enquanto outros são pequenos bandos ou seitas. Temos ordens de cavaleiros, guildas criminosas, escolas de magos, cultistas, grupos de heróis ou vilões... todos com seus respectivos líderes, em geral pessoas (ou criaturas!) com razoável poder e/ou influência.

Divindades Principais

Aqui constam os deuses mais cultuados no reino — o que reflete nas crenças da população local. Templos e clérigos da divindade mais popular serão encontrados muito facilmente, enquanto seguidores de deuses pouco conhecidos (ou muito temidos!) serão raros. Note que Khalmyr, o líder do Panteão, está entre os deuses mais cultuados na grande maioria dos reinos.

Este trecho é importante para jogadores que pretendem construir personagens servos dos deuses (clérigos, paladinos, druidas e rangers). Antes de escolher uma divindade, verifique se seus devotos não são raros ou mesmo inexistentes no reino. Nesse caso, você vai precisar de autorização especial do Mestre (e uma boa explicação).

Encontros

Este trecho descreve as criaturas perigosas mais comuns no reino, ou os maiores riscos para viajantes. São aqueles que os aventureiros têm maior chance de enfrentar durante longas jornadas através de áreas selvagens — em geral quando o grupo se desloca de uma cidade para outra.

O Mestre deve levar isso em conta quando planejar encontros aleatórios. Também é possível a incidência de criaturas que não sejam facilmente encontradas no reino — mas isso sempre será um fato raro.

Aventureiros

Sendo Arton um mundo com grande população de aventureiros, aqui diz que tipos de heróis são mais comuns no reino. Isso reflete a maior facilidade ou dificuldade em encontrar na região este ou aquele tipo de herói. Por exemplo, será muito fácil achar um ladrão em Ahlen ou um mago em Wynlla. No entanto, encontrar um clérigo em Salistick ou um mago em Portsmouth será extremamente difícil.

Este trecho é importante para a construção de personagens jogadores nativos. De modo geral, não há restrições: mesmo o reino civilizado de Deheon pode ter bárbaros, e mesmo o território árido das Uivantes pode ter magos. No entanto, caso decida construir um tipo de aventureiro raro ou inexistente no reino, você vai precisar de autorização do Mestre.

Licença Aberta D20

De modo geral, todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20. É considerado material Open Game:

Partes 1 a 4: apenas as microfichas entre parênteses.

Parte 5 • Apêndice: todos os novos talentos regionais; as regras para o contágio da Praga Coral; os modelos *lursh-lyinn* e fera-coral; a classe de prestígio Feiticeiro Vermelho.

O arquimago Talude, Rei Thormy e a gladiadora Loriane

Parte 1 Região Central

DEHEON

O Reino Capital

Deheon é com certeza o reino mais bem organizado de todo o Reinado. Não é à toa. Com o próprio Rei Thormy supervisionando tudo de perto no Palácio de Valkaria, é normal que tudo siga como manda o figurino. A influência de Deheon, e principalmente de Valkaria, é grande em todo o Reinado. São os nobres da Grande Capital que lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes. E ali estão prodígios como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon, abalará todo o restante do Reinado. E não faltam problemas para ameaçar a tranqüilidade da serena regência de Thormy: os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossin; o recente incidente com os anões de Doherimm, que gerou mal estar na outrora amigável relação entre os dois povos; a recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov de Yuden (e sua fuga secreta); e a inabilidade da Academia e do Protetorado em encontrar uma solução para a Tormenta, entre outras coisas.

Ainda que as atenções do mundo estejam sempre voltadas na direção da capital Valkaria, o reino de Deheon é muito mais vasto. Abriga numerosas outras grandes cidades e imensas extensões de área selvagem, onde ainda existem feras e monstros.

História

A história de Deheon se confunde com a formação do Reinado inteiro e com os conflitos entre os próprios deuses.

Tudo começou quando três entre as vinte divindades maiores decidiram se rebelar contra os demais deuses e assumir o comando do Panteão. Os três foram derrotados e punidos. Um deles era Valkaria, a bela Deusa da Ambição, responsável pela criação da raça humana. Como castigo, ela foi transformada em pedra — e agora pode ser vista como uma gigantesca estátua, erguendo as mãos para o céu em súplica.

Situada perto do Istmo que Hangpharstyth, que liga Arton-norte a Arton-sul, a estátua foi encontrada por uma grande caravana de exilados da Grande Batalha. Reconhecendo a figura gloriosa da Deusa da Humanidade (mas sem desconfiar que se tratava da própria), os viajantes decidiram fundar ali uma cidade. Ela recebeu o nome da deusa, Valkaria — e a partir dali se iniciou a expansão humana por todo o território do Reinado. Depois de Deheon, que seria dali para sempre o reino-capital, quase duas dezenas de outros reinos formaram-se na região sul de Arton-norte.

Entre os fatos recentes que perturbam o reino, temos a grande tensão entre Deheon e Yuden, provocadas pela recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov. A grande cidade de Villent, muito próxima à fronteira com Yuden, começa a armar-se contra um possível conflito.

Existe ainda a notícia de que Shiro Nomatsu, daimyo do bairro oriental de Nitamu-ra, teria pedido ao Rei Thormy a concessão de terras ao norte de Deheon para a formação de um reino independente — uma Nova Tamu-ra. Os nitamurenses alegam ter o direito de reerguer sua nação destruída pelo castigo da Tormenta. Mas nobres influentes dentro da corte de Deheon temem que isso seja apenas desculpa para um levante dos tamuranianos. A situação permanece tensa entre os dois povos e os habitantes de Nitamu-ra estão cada vez mais reclusos e misteriosos, o que só aumenta a desconfiança de Deheon. Mesmo temendo hostilidades de ambas as partes, Thormy examina o caso calmamente para tomar a decisão mais acertada.

No entanto, entre os acontecimentos recentes mais assustadores em Deheon, temos a morte de Gellen Brightstaff — o sumo-sacerdote de Valkaria — por causas naturais. Os membros da ordem comentam que sua saúde andava abalada desde sua viagem ao reino de Yuden, antes ainda de tornar-se o sumo-sacerdote, quando visitou a Caverna do Saber. Naquela ocasião, um segredo terrível teria sido revelado a Gellen. O segredo foi com ele para o túmulo.

Até o presente momento, a deusa Valkaria não apontou ainda um novo sumo-sacerdote, o que é preocupante. O jovem clérigo Hendd Kalamar estava sendo treinado por Gellen para assumir o posto. No entanto, desde a morte do sumo-sacerdote, o paradeiro de Hendd é desconhecido.

Clima e Terreno

Por influência das Uivantes, o clima em Deheon é bem mais frio a oeste, com incidência de estepes e florestas temperadas. Nestas regiões o inverno costuma ser bastante rigoroso, com nevascas que dificultam viagens longas e podem manter os habitantes trancados em suas casas por semanas.

Já o restante do território é caracterizado por clima subtropical, bastante propício para grandes lavouras e criações de animais — atividades econômicas muito importantes em Deheon e na maioria das outras nações. O terreno tipicamente apresenta planícies, colinas, florestas, lagos e rios.

Fronteiras

Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050km de diâmetro, centrada em Valkaria — mais exatamente, na grande estátua. As fronteiras foram marcadas no limite exato onde os clérigos de Valkaria perdem seus poderes.

A oeste, a fronteira circular é quebrada pelas Montanhas Uivantes; uma parte delas penetra no círculo, enquanto mais ao sul o território de Deheon avança além do círculo (estranhamente, os poderes dos clérigos de Valkaria ainda funcionam nessa área mais distante). Deheon faz fronteira com Zakharov ao norte; Yuden a nordeste; Bielefeld a leste; Wynlla a sudeste; Tyrondir ao sul; Ahlen a sudoeste; e as Montanhas Uivantes a oeste.

População

4.300.000 habitantes, sendo que em algumas épocas do ano quase 2 milhões se concentram perto da capital Valkaria. Humanos (80%), elfos (5%), halflings (4%), goblins (4%), anões (4%), outros (3%).

O típico cidadão de Deheon não apresenta um tipo físico especial, sendo que os nativos deste reino são considerados "padrão" para o Reinado. Pessoas de pele branca e cabelos castanhos são mais comuns. Os homens em geral seguem o exemplo do rei Thormy e cultivam fartos bigodes, enquanto as mulheres apreciam conservar os cabelos bem compridos tal como faz a Rainha Rhavana.

Embora a Deusa da Humanidade seja muito querida neste reino, o povo em geral não mostra preconceito contra semi-humanos (ao contrário de Glórienn, por exemplo, Valkaria aceita devotos de qualquer raça). Anões, elfos, halflings, goblins e até meio-orcs podem viver sem problemas na maioria das cidades. Na verdade, Deheon tem a maior população percentual de elfos em todo o Reinado, a maioria deles em Valkaria (na Vila Élfica) e vizinhanças. Graças a esse maior contato com outras raças, os nativos de Valkaria tendem a entender e aceitar costumes estrangeiros e figuras exóticas circulando pelas ruas. Mesmo criaturas de aspecto monstruoso podem, dentro de certos limites, ser toleradas. Note que isso vai totalmente contra a intolerância racial encontrada no reino vizinho de Yuden, alimentando ainda mais a rivalidade entre nativos das duas nações.

A população de "outros" é formada principalmente por minotauros, fadas, meio-elfos e meio-orcs, mas membros de quase qualquer raça civilizada de Arton (e além!) podem ser encontrados.

Regente

Com certeza a figura política mais importante em Arton, o Imperador-Rei Thormy (HUMANO, GUE7/ARI6, LB) governa não apenas Valkaria e Deheon, mas também tem forte influência no Reinado.

Quando jovem, Thormy decidiu que para ser um bom rei ele deveria antes conhecer o mundo, conviver com as pessoas comuns, entender sua natureza. Para isso ele se tornou um aventureiro e percorreu todos os cantos do Reinado na companhia de colegas heróis. Mais tarde retornou para assumir o trono, trazendo consigo a sabedoria conquistada em anos de aventuras.

Thormy fez muito bem em fortalecer o espírito, pois seu reinado seria o mais conturbado em toda a história. Hoje ele enfrenta graves crises, como as assombrações no Palácio Imperial, a fuga da jovem Princesa Rhana, os rumores (agora confir-

mados) sobre a Aliança Negra dos goblinóides, a chegada dos refugiados de Tamu-ra, os ataques da Tormenta... felizmente, a população tem plena confiança em seu governante, pois até agora ele tem sido capaz de lidar com esses problemas.

Thormy é casado com Rhavana (HUMANA, GUE6/ARI3, NB), uma guerreira amazona de Lamnor, que ele conheceu durante suas aventuras. Mulher de espírito forte, ela tem apoiado o marido nestes dias de crise — mas a própria rainha está muito abalada com o desaparecimento da filha Rhana.

Cidades de Destaque

Valkaria (capital)

Construída à volta da gigantesca e misteriosa estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante cidade de Arton — ela é o marco zero do mundo civilizado, o centro político do Reinado.

A visão da Deusa não deixa de provocar emoções diversas em que a observa. Ela representa exatamente o espírito humano: imponente, grandiosa, mas ainda assim buscando alturas mais elevadas, desejando alcançar algo que está além. Como dizem os clérigos de Valkaria, é esse eterno descontentamento que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e conquistar. E por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhuma outra raça. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o Palácio Imperial, onde reside o Imperador-Rei Thormy; a sede do Protetorado do Reino, os aventureiros de elite do Reinado; a Arena Imperial, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a Grande Academia Arcana, maior e mais importante instituição de ensino; Nitamu-ra, o bairro oriental, que reúne a maior concentração de nitamurianos após a destruição de sua ilha natal; a Vila Élfica, maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, e outros lugares.

Villent

Ainda que as atenções sejam voltadas para a capital Valkaria, Deheon tem várias outras grandes metrópoles. Villent é, com certeza, uma delas.

Sob a liderança de um conselho composto apenas por clérigos de Valkaria, o antigo povoado de Villent (nome que recebeu de seu fundador, o paladino Karl Villent) fica a apenas 50km da fronteira com Yuden. A cidade cresceu com a intensa mineração de ouro, prata e o comércio de peles. Hoje o lugar abriga grandes castelos e torres, habitados por alguns dos nobres mais ricos de todo o Reinado.

Além de sua prosperidade e riqueza, Villent tem como particularidade o fato de ser habitada por grande quantidade de anões — o que não chega a ser surpresa em uma cidade com tantos mineiros e joalheiros que trabalham com ouro e prata. Dois clérigos anões de Valkaria, Helloram e Gyaranimm (ANÕES, CLR[VALKARIA]7 E CLR[VALKARIA]8, AMBOS LB), fazem parte do atual Conselho. Os outros membros são a paladina Aurana (HUMANA, PAL[VALKARIA]7, LB) e o clérigo Valkair (HUMANO, CLR[VALKARIA]8, LB).

Com a crescente tensão entre os reinos de Deheon e Yuden, o Conselho está muito preocupado. Se uma guerra começar, Villent será o primeiro alvo dos exércitos do Príncipe Mitkov. Por esse motivo a economia local está em crise, pois a cidade tem empregado grande parte de seus recursos para armar e treinar soldados.

A estátua de Valkaria

Gorendill

Situada no extremo oeste de Deheon, Gorendill fica à margem do Rio dos Deuses e próxima às Montanhas Uivantes, o que proporciona um clima temperado. Outrora pequena e pacata, a cidade está experimentando crescimento rápido — graças a seu novo prefeito, Guss Nossin (HUMANO, ESP7/ARI6, LN), que estabeleceu uma série de novos empreendimentos comerciais. A cidade tem uma forte economia baseada no comércio de frutas locais. Segundo alguns, essa súbita prosperidade não é muito bem vista pela capital — bem como o estilo de governo independente de Guss, que dissolveu o antigo Conselho e governa sozinho. De qualquer forma, o lugar está atraindo muitas famílias e aventureiros em busca de fortuna.

Os pontos de maior destaque na cidade são a Milícia de Gorendill, com guardas treinados em técnicas de desarme e imobilização; a Taverna do Minotauro, gerenciada pelo Biggorn (MINOTAURO, GUE6, NB); o Conservatório Twilight, onde pode-se aprender música com o grande bardo Mordred (HUMANO, BRD9, N); e o Cemitério de Gorendill, que dizem ser assombrado pelo Guardião (HUMANO, CLR[LEEN]6/SACERDOTE NEGRO 4, NM) e sua horda de mortos-vivos.

Ridembarr

Uma profusão de vilarejos e cidades menores cercam a grande capital, tão minúsculos que nem mesmo constam nos mapas. Ridembarr é um dos mais conhecidos.

Apenas 50 km distante de Valkaria (cerca de seis horas a cavalo), a vila é composta por uma hospedaria e vinte ou trinta casas. A hospedaria pertence a Deikon Heremill (HUMANO, ESP7, LN), que também atua como prefeito. A vila vive de comércio e turismo, hospedando viajantes que rumam para a capital. Por sua posição elevada, da hospedaria é possível ver a gigantesca estátua da deusa ao longe.

Em Ridembarr vive um pintor recluso de nome Grigori (HUMANO, ESP6, CB), que os habitantes locais dizem ter sido vítima de uma maldição. Em seu estúdio há pinturas de criaturas estranhas que ninguém jamais viu. Sobre isso ele nada diz, mas por alguns Tibares ele pode pintar seu retrato.

Bek'Ground

Povoado modesto, 200 km a nordeste da capital, Bek'ground é pouco mais que uma rua principal cercada de grandes propriedades rurais. Típica cidadezinha artoniana, visitada por viajantes que rumam para Valkaria e pelos fazendeiros e criadores de gado das redondezas.

Próxima ao Rio da Fortitude, que deságua no Rio dos Deuses muitos quilômetros ao norte, Bek'ground foi fundada há quase 180 anos por Kyle Bek, um sacerdote de Khalmyr.

Entre suas instalações mais importantes temos a Estalagem do Machado, pertencente a um casal de anões; a Casa de Mayor, o prefeito; a Delegacia, onde um guerreiro veterano (HUMANO, GUE6, LN) atua como xerife; a Escola, onde Proficience, clériga de Tanna-Toh (HUMANA, CLR[TANNA-TOH]3, NB) trabalha como professora; a Oficina de Angus (HUMANO, ESP5, N), o ferreiro, carpinteiro, artesão e faz-tudo local; a Igreja de Khalmyr e Valkaria, onde também existe um cemitério nos fundos; e algumas casas de família, que aceitam hospedar forasteiros quando a pequena Estalagem do Machado fica lotada.

A Pequena Colina

Uma das maiores comunidades halflings fora de Hongari, a Pequena Colina abriga perto de 2.000 dessas criaturas, poucos quilômetros ao sul da capital. Um destacamento de soldados de Valkaria é responsável por manter a ordem, sendo os únicos humanos residentes.

A Pequena Colina fica no trajeto de quaisquer viajantes que venham para Valkaria pelo sul. Poucos deixam de aproveitar a hospitalidade halfling, relaxando em suas confortáveis estalagens, apreciando boa comida e divertindo-se em suas festas. Também pode-se comprar aqui o excelente tabaco dos halflings, que tem seu maior ponto de venda na Tabacaria Wiseman. O topo da colina abriga o assim chamado Templo da Vida, onde se louva às deusas Marah e Lena.

Selentine

A vila de Selentine fica a 150 km de Valkaria (dois ou três dias a cavalo), às margens do Rio Nerull. É bastante conhecida por seus trabalhos em vidro e cristal. Os vidreiros locais conseguem esculpir o vidro de forma quase sobrenatural, produzindo as mais belas e resistentes peças de Arton. Potes, frascos, jarros, copos... correm até rumores sobre um mestre vidreiro de nome Glassard (HUMANO, ESP4, N) capaz de forjar magníficas espadas de vidro, que nunca se quebram e nunca perdem o fio!

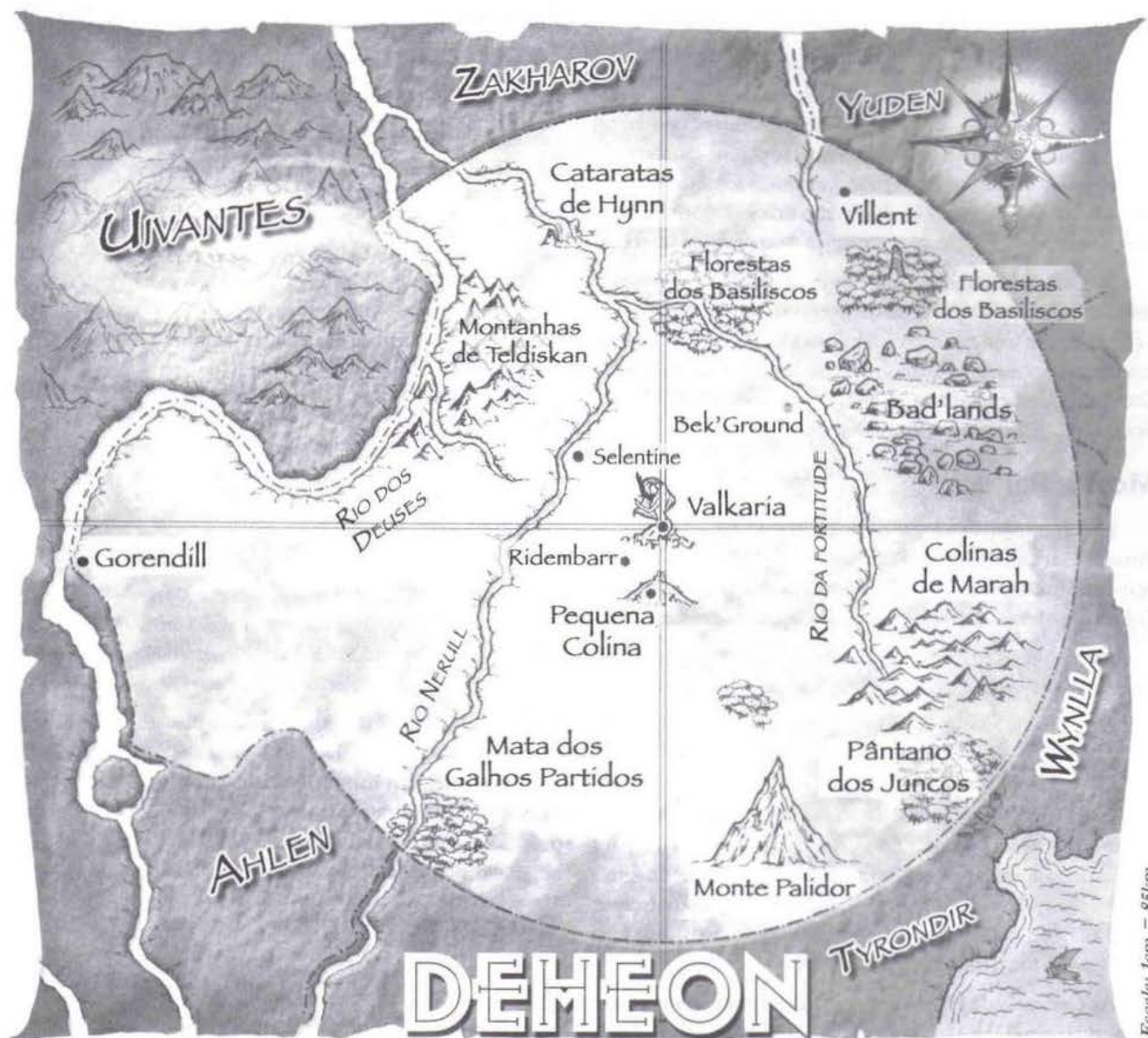
Geografia

Montanhas de Teldiskan

Embora estas montanhas sejam parte da mesma formação que reúne as Montanhas Uivantes, elas ficam dentro do território de Deheon, ocupando grande parte do território noroeste. O clima aqui não chega a ser tão rigoroso, e muitas pequenas aldeias podem ser encontradas ao longo de suas encostas. Uma vez que o terreno é ruim para o plantio, a economia local costuma ser baseada na criação de cabras, carneiros e outros animais montanheses.

As montanhas têm esse nome porque dizem ser ali o lar de Teldiskan, o Gigante Máximo (TITÃ, NB). Ele é também uma divindade menor do clima. Numerosos xamãs de Teldiskan usam seu poder de prever o clima para ajudar os pastores.

As Bad'lands

Uma grande extensão na região nordeste de Deheon é tomada pelas Bad'lands (uma antiga palavra anã para "terreno ruim"). O terreno é plano, mas rochoso, contendo muitas pedras de todos os tamanhos. O plantio e a criação de gado são

impossíveis, de modo que o lugar foi logo esquecido pelos fazendeiros da região.

Uma história local de Bek'ground diz que, no passado distante, os deuses se irritaram muito com um exército que passava pela região e lançaram sobre os infelizes uma gigantesca chuva de pedras! Devido à alta incidência de mortos-vivos na região, é bem possível que seja verdade...

Colinas de Marah

Localizadas a pouco mais de 300km a leste da capital, estas colinas são assim chamadas porque, de acordo com seus habitantes, a própria Deusa da Paz teria sido vista aqui. Na forma de uma linda dama vestindo um manto de pura luz branca, ela surgiu durante um duelo entre dois inimigos mortais. Comovidos com a presença de Marah, esses inimigos jogaram fora as armas, fizeram as pazes, reuniram suas famílias e fundaram uma aldeia que existe até hoje.

O Rio da Fortitude, que deságua ao norte no Rio dos Deuses, nasce nestas montanhas. Além de aldeões que vivem da criação de carneiros, as Colinas são habitadas por kobolds e ogres. Estes, estranhamente, nunca atacam a aldeia.

Floresta dos Basiliscos

Esta floresta subtropical pantanosa ficou conhecida por ser habitada por basiliscos — um perigoso tipo de lagarto mágico que pode correr sobre as águas, cuspir ácido e também transformar pessoas em pedra com seu olhar. Mas é possível que esse nome não seja merecido.

Estudiosos da Academia Arcana enviados ao local garantem que nesta floresta existe apenas o falso-basilisco — um animal idêntico, mas não mágico, incapaz de petrificar ninguém. Sua carne seria, inclusive, muito saborosa. Alguns rangers e druidas locais afirmam a mesma coisa. Mas o fato é que ninguém está disposto a correr o risco de virar estátua...

Além de basiliscos (falsos ou verdadeiros), a floresta também abriga crocodilos, serpentes de vários tipos, diabos-de-Keenn (um pequeno e feroz marsupial) e gambás.

Floresta do Troll

Atravessada pelo Rio da Fortitude, esta floresta é extremamente perigosa — habitada por trolls de várias espécies, incluindo algumas ainda desconhecidas. Até agora todas as tentativas de exterminar os monstros fracassaram. Houve até uma ocasião em que os habitantes de Bek'ground, enfurecidos, incendiaram a floresta inteira. Foi em vão: dias mais tarde as árvores haviam crescido de novo, como se por mágica — e os trolls também!

Um velho druida anão local, conhecido apenas como Grunf (ANÃO, DRD[ALLIHANNA]5, N), diz que a própria floresta cresceu sobre o corpo de um troll gigantesco adormecido. Por isso as árvores regeneram rapidamente quando cortadas ou mesmo queimadas. Grunf afirma que, enquanto o Rio da Fortitude continuar alimentando as raízes, será impossível acabar com a floresta e seus trolls.

Monte Palidor

É o ponto mais elevado de Deheon, com 4.600m de altitude. Curiosamente, não faz parte de nenhum dos grandes grupos de montanhas do reino — as Montanhas Teldiskan e as Colinas de Marah. A história de sua formação é desconhecida.

Aventureiros que estiveram em Palidor relataram encontros com ogres, orcs, grifos selvagens e também possíveis sinais do um covil de dragão vermelho. Até agora esse covil não foi encontrado.

Cataratas de Hynn

Estas quedas d'água têm uma história interessante: os Clérigos de Hyninn contam que, um dia, o Deus da Trapaça tentou pregar uma peça em Nimb — que, de acordo com alguns estudiosos, seria seu pai. Mas Nimb não apenas evitou o truque, como ainda fez o próprio Hyninn tropeçar e cair. Sua queda teria provocado a formação das cataratas.

As Cataratas de Hynn (um nome local para Hyninn) têm quase duzentos metros de altura. Em suas proximidades existe uma grande caverna conhecida como a Caverna do Dragão, que dizem ser o covil de um imenso dragão negro. Outras histórias, contudo, afirmam que ali é a entrada de uma das passagens possíveis para o reino de Doherimm. Mesmo que isso seja verdade, apenas um guia anão qualificado poderia conduzir um grupo com segurança a partir deste ponto.

Mata dos Galhos Partidos

Esta pequena mata fica ao sul do reino, no ponto onde se encontram as fronteiras de Deheon, Ahlen e Tyrondir. É difícil viajar entre Valkaria e qualquer reino ou região ao sul sem passar por aqui.

A Mata não é habitada por monstros ou animais particularmente perigosos, mas mesmo assim oferece riscos para os viajantes desacostumados à vida silvestre. É infestada de plantas tóxicas, cobras e insetos venenosos, lobos, javalis e pequenos felinos. Os únicos moradores da região são também seus vigias: o druida Neldor (HUMANO, DRD[ALLIHANNA]10, NB) e seu amigo Tahndour (ELFO, RGR7, CB). Eles também contam com a ajuda de um urso marrom chamado Teodoro ("Teddy").

Pântano dos Juncos

Lugar de terras escuras, malcheirosas e cheias de detritos, o pequeno Pântano dos Juncos é um lugar úmido e quente.

Situado próximo à fronteira entre Deheon e Wynlla, a característica mais marcante do Pântano dos Juncos é o fato de ser habitado por todo tipo de anfíbios monstruosos: rãs gigantes, rãs mortais, sapos gigantes, sapos venenosos — e uma raça de homens-sapo tribais. No centro do pântano há um templo dedicado a Inghlblhpholstgt, o Grande Deus Sapo. O templo é vigiado por um catoblepas, um monstro que pode, apenas com seu olhar, transformar suas vítimas em homens-sapo.

Outros Pontos de Interesse

Ruínas de Tolian

A Floresta dos Basiliscos esconde uma torre imensa que teria pertencido a Tolian, um dos maiores magos de Arton. Aqui ele teria desenvolvido grande parte das magias e rituais que conhecemos. Hoje, suas ruínas atraem grande quantidade de aventureiros que tentam descobrir antigos e preciosos segredos do mago.

As Ruínas são protegidas por pequenos grupos de gárgulas, que patrulham as vizinhanças e também o interior. Fala-se também sobre um bando de harpias que hoje ocupa a torre principal. Até agora nenhum grupo relatou encontros com o próprio Tolian ou seu fantasma — mas essa é uma grande possibilidade, pois ninguém sabe ao certo como ele teria morrido.

Templo de Hippion

Hippion é um antigo deus bárbaro dos cavaleiros e amazonas. Hoje em dia essa divindade menor é venerada apenas no reino de Namalkah — mas houve um tempo, antes da colonização, em que todo o território do Reinado era habitado por bárbaros nômades. Naquela época, Hippion era um deus muito mais popular.

Embora os antigos bárbaros não fossem conhecidos por suas construções, existe um antigo templo dedicado a Hippion em meio às Montanhas de Teldiskan. Parece pequeno e modesto, de arquitetura simples — mas ele na verdade esconde a entrada de um profundo labirinto de túneis. Ninguém tem idéia do que poderia existir lá embaixo.

Estalagem do Velho Malcolm

Figura estranha, o Velho Malcolm. Gastou todas as economias de uma vida e construiu uma estalagem muitos quilômetros longe de qualquer cidade, no meio de parte alguma, perto da fronteira norte com Zakharov. Nenhuma estrada ou rota comercial passava por ali. Diz a lenda que Malcolm morreu lá mesmo, esperando durante anos que um cliente aparecesse.

Hoje a estalagem está em ruínas. Mas, se você entrar, será recebido pelo Velho Malcolm — um pouco mais velho e um pouco mais morto, mas ainda assim um bom estalajadeiro!

Guildas e Organizações

O Protetorado do Reino

É verdade que muitos heróis poderosos vagam pelo mundo — mas, como equipe, praticamente nenhuma força de combate supera o Protetorado. Conhecido como o grupo de heróis mais poderoso de Arton, reúne aventureiros de confiança designados para cumprir as missões mais importantes e perigosas. Todo jovem aspirante a herói sonha em fazer parte desse valoroso grupo.

O Protetorado teve várias formações ao longo de sua história. A primeira equipe, fundada no ano de 1364, era formada pelos colegas do próprio Rei Thormy — antes de sua coroação, quando este retornava de uma vida de aventuras para assumir o trono. A atual formação conta com o guerreiro Arkam Braço Metálico (HUMANO, GUE15, LB), o líder; Allieny (MEIO-ELFA, GUE11, LN); Julian (HUMANO, MAG10/GUE4, LN), mago de combate; Maerthenim (ANÃO, GUE10, LN); Selena Certeira (HUMANA, RGR9, N), arqueira; Thierry (HUMANO, LAD11, NB), o espião louco; Stronghold e Balestra (GIGANTES DAS COLINAS, NB), os irmãos gigantes; e o Grande Raptor (HOMEM LAGARTO, GUE2, N), um homem-lagarto vindo de outro mundo.

É comum que heróis poderosos sejam convidados pelo Protetorado para participar de missões de alto risco — ou, mais raramente, para se tornar membros efetivos. Em geral, qualquer sobrevivente de uma missão recebe esse convite (é raro que, em qualquer missão do Protetorado, todos os membros retornem com vida). Às vezes um membro também pode comandar um grupo de aventureiros menos experientes em missões mais moderadas.

Arkam Braço-Metálico, um Patrulheiro da Deusa, e Hit, clériga de Nimb

A Grande Academia Arcana

É a maior instituição do Reinado dedicada ao estudo e ensino da magia. Ela abriga as mentes mais brilhantes de Arton, os maiores estudiosos da magia e temas relacionados, como criaturas mágicas, artefatos, deuses e outros. Alguns dos mais ilustres magos e acadêmicos lecionam lá.

Sob o comando de Talude, o Mestre Máximo da Magia (HUMANO, MAG31, NB), a Academia não serve apenas para educar magos. Ela atua como um importante centro de estudos sobre qualquer evento ou fenômeno inexplicável, oferecendo "assessoria científica" ao Rei quando surge alguma ameaça desconhecida. No momento, grande parte de seus recursos destinam-se a desvendar as áreas de Tormenta.

A Academia foi fundada em 1095, em um pequeno semiplano oferecido a Talude por seus amigos gênios. Ela é acessível através de portais secretos em Valkaria e algumas outras cidades, inclusive em outros reinos.

A Guilda dos Gladiadores

Apesar do nome, esta poderosa guilda não é formada por gladiadores, e sim por seus empresários. Eles administram todos os torneios realizados não apenas na Arena Imperial, mas também em outras arenas menores.

Publicamente, a Guilda dos Gladiadores mostra-se uma organização respeitável, devotada ao esporte e entretenimento. Mas essa fachada esconde uma infinidade de negócios sujos, incluindo contratos de semi-escravidão, lutas forjadas, apostas ilegais, comércio de criaturas raras e até torneios de rua secretos, muito mais violentos que qualquer combate de arena.

Um dos comandantes da Guilda é Alfradan Girard (HUMANO, LAD9, N) — ou "Al", como é mais conhecido no círculo das lutas de arena. Ele é também o empresário pessoal de ninguém menos que Loriane (MEIO-ELFA, GUE5/GLADIADORA IMPERIAL 3; NB), a famosa estrela meio-elfa. A Guilda tem em Loriane seu investimento mais lucrativo. Ainda que ela própria não saiba disso, quase todas as suas lutas são arranjadas para que ela nunca seja derrotada — e, caso isso ocorra, logo virá uma gloriosa revanche. O mais comum é que seus oponentes sejam subornados ou ameaçados para que entreguem a luta. Aqueles que se recusam podem ser vítima de magias paralisantes ou dardos envenenados bem no meio do combate...

Os Patrulheiros da Deusa

Uma das maiores ordens de cavaleiros de Deheon reúne cerca de seiscentos cavaleiros, clérigos e paladinos de Valkaria. Liderados pelo paladino Jeremias Hallegor (HUMANO, PAL[VALKARIA]12, LB), eles são encarregados pelo governo do reino de proteger as fronteiras contra qualquer ameaça.

Os Patrulheiros se revezam na tarefa de ocupar postos de fronteira e cavalgar toda a sua extensão, circulando o reino muitas vezes, e cuidando dos marcos que assinalam o fim de seu território. Esses marcos são grandes pilares de mármore, cada um tendo no alto uma pequena réplica da estátua de Valkaria.

Os Patrulheiros provam sua coragem vivendo no limite, perto do ponto exato onde seus poderes terminam. Sua tarefa é prevenir crimes dentro de Deheon: sua jurisdição vai exatamente até a linha da fronteira — e eles nunca perseguem fugitivos além desse ponto.

A Sociedade da Noite Eterna

Acredita-se que esta sociedade secreta esteja sediada em Valkaria, mas suas centenas de membros já foram vistos atuando em vários outros pontos de Deheon e além. Eles são cultistas de Tenebra, a Deusa das Trevas.

A Sociedade abriga uma espantosa variedade de pessoas e criaturas: clérigos de Tenebra, necromantes, magos elementalistas das Trevas, elfos, anões, licantropos, até mesmo fantasmas e vampiros — mas nenhum humano. Pelo menos, nenhum humano vivo...

A Sociedade é liderada por Jasmira, uma vampira sacerdotisa de Tenebra (HUMANA VAMPIRA, CLR[TENEBRA]11, CM). Esta poderosa clériga acredita que o comando do mundo não cabe aos humanos, como os devotos de Valkaria acreditam, mas sim às criaturas da noite. Muitos outros seguidores da Deusa das Trevas compartilham de sua visão.

Jasmira acredita ter descoberto um antigo ritual mágico que, executado corretamente, vai impedir que o sol volte a nascer — tornando a noite eterna. Ela envia seus devotos em missões por todo o Reinado para que encontrem os itens necessários à realização do ritual. Todos os Membros da Sociedade trazem uma estrela negra tatuada em alguma parte do corpo.

Divindades Principais

Tendo a estátua de Valkaria como marco central, e uma vez que as próprias fronteiras do reino foram marcadas no ponto onde termina o poder de seus clérigos, naturalmente a Deusa da Humanidade é a divindade mais cultuada em Deheon. Aqui encontramos grande quantidade de clérigos e paladinos desta deusa. Esse fato também estabelece, dentro do Reinado, a supremacia da raça humana sobre todas as outras.

Khalmyr é o segundo deus mais cultuado no reino, sendo que seus clérigos e paladinos são legítimos representantes da lei. Como centro do mundo civilizado, Deheon conta também com grande quantidade de devotos de Tanna-Toh.

São comuns clérigos e paladinos de Azgher, Glórienn, Hyninn, Keenn, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb, Thyatis e Wynna. Seguidores de Allihanna, Tauron, Megalokk e Tenebra são incomuns, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Cultistas de Leen (Ragnar) e Sszzaas são muito raros, mencionados apenas em rumores.

Encontros

A incidência de monstros e feras em Deheon é muito pequena, tornando esta região uma das mais seguras de Arton. Ainda assim, as longas estradas que ligam as cidades podem reservar surpresas ao viajante incauto.

Assaltantes goblins e gnolls são a ameaça mais comum. Muitas vezes sob o comando de um hobgoblin, ogre ou mesmo um humano, esses bandos atacam vítimas que estejam em menor número ou que pareçam inofensivas. Os alvos mais visados são viajantes solitários ou comerciantes sem escolta. Grupos de aventureiros raramente serão molestados.

As áreas selvagens de Deheon abrigam algumas feras territoriais, como lobos, panteras e ursos, que podem atacar aqueles que invadem seu território. Também são comuns encontros com pequenos grupos de kobolds e caçadores centauros. Em geral, basta a presença de um ranger experiente para evitar incidentes mais graves.

Longe de rotas comerciais, numerosas montanhas, florestas e pântanos podem abrigar esconderijos de jovens dragões, quimeras, mantícoras, gigantes, mortos-vivos e outros monstros.

Aventureiros

Como centro da civilização, Deheon apresenta grande número de aventureiros ligados a ambientes urbanos. Entre os guerreiros temos grande quantidade de soldados, guardas, cavaleiros, capangas, gladiadores, mercenários e caçadores de recompensa.

Bardos e ladrões de todos os tipos podem ser vistos em Deheon — especialmente nas grandes cidades, onde preferem atuar. Em menor número, podemos encontrar bardos errantes e ladrões de beira de estrada.

Usuários de magia são extremamente comuns. Apenas o reino de Wynlla supera sua população de magos. Clérigos também são freqüentes. Praticamente não há cidade ou vila de Deheon sem pelo menos um mago e um clérigo residentes.

Com a presença do bairro de Nitamu-ra em Valkaria, Deheon tem grande número de aventureiros ligados a esse tipo de cultura: samurais, ninjas, monges e magos wu-jen.

Rangers, druidas e xamãs são pouco comuns, mas não chegam a ser raridade — lembrando que existem vastos territórios selvagens entre as cidades. Bárbaros, no entanto, são muito raros.

YUDEN

O Exército com uma Nação

Depois de Deheon, o reino mais influente política e militarmente no Reinado é Yuden. Comandado por um regente ditador, este reino possui o melhor e mais eficiente exército de toda Arton. A nobreza yudeniana se orgulha de ter gerado os mais brilhantes estrategistas e generais da história. É dito que uma nação costuma possuir um exército — mas, no caso de Yuden, dizem que é um exército que tem uma nação.

O reino de Yuden, segundo país mais poderoso do Reinado, é considerado por muitos como uma ameaça comparável à Aliança Negra ou a Tormenta. Yuden tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, um regente tirânico, um sentimento de "pureza racial" que agride qualquer raça não-humana e os melhores e mais mortais estrategistas de Arton.

O Príncipe Mitkov, atual regente de Yuden, descende de uma poderosa família nobre — ressentida com suas perdas devido à antiga expulsão de Lamnor. Essa família, os Yudennach, era conhecida por ser extremamente preconceituosa e elitista. Durante o êxodo, era comum os nobres Yudennach se oporem a quaisquer decisões que não fossem as suas. Alguns anos após a fundação de Deheon, esses nobres, percebendo que não conseguiriam tomar o poder e a regência para si, migraram para colonizar a região que hoje é chamada Yuden.

Agora fixados em terras "próprias", o regente — patriarca da família — começou a aplicar sua própria visão de comando. Os regentes posteriores se mostraram tão rígidos e tirânicos quanto o patriarca Larf Yuden, mas também eram servidos por administradores competentes e fiéis, dispostos a erguer Yuden como a maior potência do novo continente. Em pouco tempo, o reino tinha contratos muito lucrativos, com várias rotas comerciais cortando seu território.

Antes do Reinado ser formalmente oficializado, Yuden anexou terrenos de alguns reinos pequenos, em campanhas militares tão eficientes que até hoje são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Reinos como Svalas e Kor Kovith foram tomados, mesmo possuindo mais soldados em seus exércitos. As ações dos soldados yudenianos e seus comandantes nobres são tão impressionantes que há o seguinte ditado em Arton: "Toda nação não possui um exército? Então, Yuden é um exército com uma nação." É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras.

Curiosamente, a população apóia cada ação de seus regentes. Eles se vêem como o melhor e mais avançado lugar do Reinado, sendo assim bastante lógico que deveriam comandar os outros reinos, em vez de Deheon. As invasões promovidas pelos Yudennach são encaradas como corretas, em retaliação a ataques bárbaros e desmotivados (de acordo com o que as autoridades afirmam, claro).

Anos atrás, em uma tentativa de conter as críticas de Yuden e os ataques diplomáticos às decisões do Rei-Imperador Thormy, este ofereceu sua filha Rhana como noiva para o Príncipe (que

Mitkov e as tropas de Yuden

então poderia assumir o título de "Rei") Mitkov, regente de Yuden. Infelizmente, a jovem princesa conhecia a real face do cruel, manipulador e opressor Mitkov — e recusou-se a casar com ele, causando um dos maiores escândalos diplomáticos dos tempos recentes. Em Yuden, "Rhana" é sinônimo de adjetivos que não podem ser ditos diante de crianças. Embora a rejeição da princesa seja publicamente conhecida, poucos sabem que ela também fugiu de Valkaria, e agora faz parte de um grupo de aventureiros.

O Príncipe Mitkov Yudennach é adorado por seu povo, tido como um dos melhores regentes que já tiveram. O fiasco de seu casamento gerou mais simpatia por parte do povo, sem falar em excelentes argumentos para qualquer ação que poderia ser vista como agressiva, mas que visa "o bem de Yuden e do Reinado", como costuma dizer o Príncipe. Existe aqui um Conselho, como nos outros reinos, mas composto por amigos e nobres que apóiam o Príncipe totalmente em suas decisões. As línguas mais afiadas fora de Yuden dizem que são apenas fantoches de Mitkov.

Outro traço marcante neste reino é sua intolerância para com as raças não-humanas. Os yudenianos acreditam que os humanos são destinados a conquistar o mundo, que teria sido feito pelos deuses exatamente para tal. Para eles, a era dos semi-humanos acabou. Em especial, eles consideram os elfos o caso mais patético; apenas sua incompetência teria permitido que sua nação fosse destruída por "estúpidos goblinóides".

Elfos são muito maltratados em Yuden. Qualquer coisa é motivo para que sejam presos e acusados de algo mais grave, que mereça a morte. Muitos aventureiros que se envolveram em uma simples briga de estalagem terminaram sendo culpados de espionagem e conspiração contra o estado. Curiosamente, os yudenianos toleram — e até gostam — de goblins. Eles dizem que "esta é uma raça que reconhece o seu lugar", devido ao fato dos goblins serem submissos e aceitarem tarefas tidas como desonrosas e desagradáveis. Como era de se esperar, os goblins em Yuden recebem menos consideração do que animais de carga ou de estimação.

Correm boatos de que o Príncipe e seus conselheiros têm uma resolução para a ameaça da Aliança Negra, um plano tão perfeito que poderia acabar com Thwor Ironfist com um mínimo de perdas. Mas, para revelar e realizar esse misterioso plano, Mitkov exige um preço: ser o novo rei-imperador do Reinado. Muitos regentes afirmam que isso seria trocar um tirano com um exército implacável por outro...

O reino de Yuden também é conhecido por abrigar a Caverna do Saber, santuário onde está localizado o Helladarion — um artefato consciente que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh, e que conhece as respostas para todas as perguntas. A Caverna fica próxima à cidade de Gallienn, perto da fronteira com Deheon. Aventureiros ansiosos por respostas fáceis para seus problemas costumam rumar para lá, mas então descobrem que a intolerância de Yuden com estrangeiros e não-humanos pode ser um obstáculo inesperado...

História

De acordo com os historiadores, Yuden foi oficialmente fundado dez anos depois de Valkaria. Mas na verdade o reino já existia muito antes disso.

A família Yudennach traça suas origens desde eras anteriores à Grande Batalha. Eles já eram arrogantes e tirânicos desde então. Durante o Grande Êxodo, os Yudennach foram a voz discordante e contrária a todas as decisões. Grandes oradores, excelentes manipuladores e com a ajuda de aliados fiéis, os Yudennach eram vistos como líderes por muitos.

Com a fundação de Valkaria, os Yudennach eram uma das casas nobres que faziam parte da corte de Deheon. Várias discordâncias marcaram o período de permanência desses nobres na corte. Mas foram os detalhes a respeito do projeto conhecido como "O Reinado", que uniria todas províncias de colonos de Lamnor em um grande acordo, e as decisões de Larf Yuden (patriarca da família) em comandar seu próprio reino que gerou uma cisma.

Por causa disso, os Yudennach se retiraram de Deheon e fundaram seu reino próprio, fronteiriço e a alguns quilômetros a nordeste. Desde então Yuden floresceu e cresceu, graças à habilidade de seus administradores e nobres. Acordos comerciais e alianças proveitosas, juntamente com um exército muito bem treinado, enriqueceram Yuden rapidamente.

Os antigos reinos de Svalas e Kor Kovith recusaram se aliar a Yuden. Como eram pontos estratégicos, foram invadidos e anexados a seu território. Essa invasão foi extremamente rápida e eficiente, considerando-se que Yuden tinha um exército bem menor. Graças à tomada desses reinos, o Reinado exigiu a assinatura de muitos tratados para conter o avanço de Yuden.

Mesmo após tantos anos, Yuden ainda é considerado um reino perigoso — disposto a declarar guerra contra qualquer um, à menor provocação. Comenta-se que até mesmo o grande dragão-rei Sckharshantallas é cauteloso em suas negociações com o Exército com uma Nação.

Recentemente, em uma tentativa de diminuir essa tensão, o rei Thormy ofereceu a mão de sua bela filha Rhana em casamento ao príncipe Mitkov, atual regente de Yuden. Infelizmente, a impulsiva princesa (que tinha um amor secreto) fugiu de casa. Embora a fuga em si tenha sido mantida em segredo, a rejeição de Rhana por Mitkov tornou-se pública, humilhando abertamente o regente de Yuden. O incidente serviu para reacender as tensões entre os dois reinos.

Clima e Terreno

Yuden é um reino de clima temperado, com poucas variações em toda a sua extensão. A temperatura é normalmente agradável, com algumas quedas em determinadas épocas do ano, mas nada que possa ser considerado um inverno realmente cruel.

Da mesma forma, poucos acidentes geográficos realmente notáveis acorrem no reino. Não há grandes montanhas, depres-

sões, vales ou áreas densamente florestais. Mais comum é a ocorrência de planícies, pequenas florestas e bosques, colinas, lagos e rios. Esse tipo de terreno favorece o plantio (embora o solo yudeniano não seja dos mais férteis) e as rotas de comércio.

Fronteiras

Yuden é um reino vasto. Com a anexação dos antigos reinos de Svalas e Kor Kovith, suas fronteiras se estenderam até atingir pontos realmente estratégicos e fundamentais para alguns planos dos regentes, sejam quais forem.

Yuden faz fronteira ao norte com Namalkah, graças a um acordo entre as duas nações — quem inclui o emprego dos formidáveis animais do Reino dos Cavalos entre as forças de Yuden. A oeste está Zakharov, também um dos maiores aliados do príncipe Mitkov, graças ao comércio de armas. A leste temos a União Púrpura, e Salistick a nordeste. Yuden ainda faz fronteira com Bielefeld a sudeste e com Deheon a sudoeste.

População

3.500.000 habitantes, estando praticamente um terço desse número nas grandes cidades, entre as quais as mais populosas são Kannilar (a capital), Gallienn e Gavanir. Humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Além do poderio bélico e militar, o povo de Yuden é conhecido por seu nacionalismo exagerado e seu orgulho pela pátria. Para eles, tudo em Yuden (por algum argumento qualquer) é sempre melhor do que em outros reinos. Um efeito colateral desse comportamento é um grande desprezo local por pessoas estrangeiras e produtos importados. Um forasteiro raramente será bem tratado neste reino, exceto em casos especiais — como um rico comerciante, por exemplo. Quando você não quer encrenca, reconhecer abertamente que Yuden é superior a todos os outros reinos também ajuda um pouco.

Essa intolerância do povo local é ainda maior com relação a semi-humanos. Anões, halflings e principalmente elfos são tratados aqui como seres inferiores, ou até mesmo animais. Meio-elfos e meio-orcs são considerados aberrações da natureza, frutos de uniões hediondas. A população olha com desconfiança para membros dessas raças, e evitará qualquer contato com eles. Um semi-humano não conseguirá comprar comida, equipamentos, alugar um quarto em uma estalagem ou sequer conseguir uma informação. E se insistir muito (ou mesmo sem isso), é bem provável que acabe sendo atacado pela guarda local sob alguma acusação forjada ou exagerada.

O povo de Yuden acredita que a Aliança Negra e os goblinóides de Lamnor só conseguiram chegar até onde estão por culpa dos elfos de Lenórienn, que "se deixaram derrotar por um bando de goblins estúpidos". Paradoxalmente, os goblins que residem em Yuden não sofrem com a intolerância racial: afinal, eles aceitam trabalhos e funções inferiores e abjetas — o que, de acordo com o raciocínio yudeniano, é sinal de que eles reconhecem seu verdadeiro lugar no mundo. Em Yuden, um goblin é um pouco mais que um animal e um pouco menos que um escravo, mas ainda assim é considerado bem melhor que um elfo!

O típico yudeniano é uma pessoa arrogante e intolerante. Este é um reino agressivo e com tendências expansionistas, uma grande ameaça para os reinos que não sejam seus aliados. O povo nativo nutre extrema rivalidade contra Deheon há séculos. As relações entre os dois reinos são muito tensas, o que afeta todo o Reinado.

Graças à cultura militar e ao valor dado à disciplina pela população yudeniana, os nativos deste reino podem ser considerados como soldados natos.

Cumprir ordens da melhor maneira possível sem se preocupar em questioná-las é encarado como uma ação normal e comum, sem nenhum demérito. Muito pelo contrário. Os yudenianos trabalham muito bem em grupo, desde que exista um comandante, alguém que eles possam reconhecer como uma figura de autoridade (um oficial do exército ou da guarda, um sacerdote, um político local ou simplesmente alguém que demonstre mais experiência no trabalho em questão). Quando nessas condições, o personagem nativo ganha bônus em suas jogadas, a critério do Mestre.

Infelizmente, os nativos desse reino parecem não conseguir se livrar de todo o nacionalismo típico de Yuden, nem mesmo de sua intolerância com raças semi-humanas. Qualquer comentário negativo ou depreciativo feito ao reino, seu regente, seus produtos, sua maneira de pensar ou seu povo é imediatamente respondido com argumentos fortes e acalorados. É comum que tais defesas se tornem discussões duras que podem dar origem a brigas violentas.

Semi-humanos são vistos como escória. Gente em quem não se deve confiar. Muito dificilmente um yudeniano aceitará trabalhar ou viajar com um deles. A menos que não haja outra alternativa, o nativo de Yuden se recusa a cooperar com essas "criaturas".

Regente

Como um espinho cravado na carne do Rei Thormy, o regente de Yuden, o Príncipe Mitkov Yudennach III (HUMANO, GUE8/ARI6, LM), é o principal e mais perigoso rival do Imperador-Rei.

O Príncipe (que, pela tradição, só terá o título de "Rei" quando se casar) é um tirano carismático, idolatrado por seu povo. Ele mantém uma política de propaganda oficial e seleção de informações muito eficiente: graças a um verdadeiro pelotão de bardos fiéis à coroa, todas as notícias que envolvam questões relativas ao reino e o regente são devidamente alteradas, para garantir o apoio popular.

Ele comanda seu reino com leis duras e rígidas, que fortalecem o estado e a nação, apoiadas pela população. Além de ser um brilhante estrategista militar, Mitkov é um hábil político, que conseguiu trazer para seu lado importantes aliados, como os reinos de Zakharov e Namalkah.

O incidente com a princesa Rhana, ainda que humilhante, serviu para aumentar a empatia do povo com relação a seu

regente. Todos em Yuden consideram a princesa valkariana como uma garota fútil, mimada e arrogante. Na verdade, neste reino, o nome "Rhana" é o pior dos insultos que uma mulher pode receber...

Recentemente, o Príncipe começou a anunciar que ele e seus conselheiros divisaram um plano para derrotar Thwor Ironfist — mas o preço para que ele executasse esse plano seria o posto de Imperador-Rei. Se isso for mesmo verdade, talvez a única forma de deter o avanço da Aliança Negra seja colocar o Reinado nas mãos de um tirano...

Cidades de Destaque

Kannilar (capital)

Embora não seja uma metrópole tão grande quanto Valkaria, Kannilar é uma visão impressionante também. Uma gigantesca cidade murada, com cerca de 500 mil habitantes, serve como centro nervoso de Yuden.

A cidade foi construída sobre um platô, um ponto elevado escolhido por sua vantagem estratégica de defesa. As muralhas seguem a borda da elevação, só abrindo em três grandes portões muito bem vigiados.

As ruas são pavimentadas, e sequer uma pedra parece estar fora do lugar. Todas as casas e prédios (principalmente os oficiais) mantêm uma aparência impecável. O visitante tem a impressão de que tudo acabou de ser construído e limpo. Várias casas comerciais podem ser encontradas em suas ruas bem sinalizadas. Não há sujeira ou esgoto nas ruas, nem mesmo mendigos. O governo se orgulha de dizer que Kannilar é a cidade mais próspera de Arton. O chefe da guarda chega a afirmar que a taxa de crimes na cidade beira a zero.

Notoriamente, uma das visões que mais chama a atenção na cidade é o Fortaleza Dourkenrause, lar da família Yudennach e sede do governo do reino. Mas existem outros endereços importantes: a Escola Zurhwein, que possui uma das maiores bibliotecas sobre História da Guerra de que se tem notícia; o Quartel Larf Yuden, comando central do exército yudeniano, e cujo nome homenagea um dos grandes patriarcas da família real; e a Mansão Hachsctein, central da guarda e milícia a cidade, e também sede dos Filhos do Leopardo, entre outras atividades.

Gallienn

Sem sombra de dúvida, Gallienn é a cidade mais conhecida e visitada do reino, depois da capital. Isso deve a dois motivos: justamente em Gallienn fica a sede da igreja mais popular e comum do reino — o culto a Keenn, Deus da Guerra, o que atrai centenas de fiéis e soldados todos os anos. Esta é também a cidade mais próxima à famosa Caverna do Saber, onde se encontra o Helladarion, o artefato sumo-sacerdote da deusa Tanna-Toh.

Desejando evitar o crescimento do culto à Deusa do Conhecimento (com suas inadequadas idéias sobre liberdade de informação), o governo tomou uma providência: o templo principal de Keenn foi construído nessa cidade, e grande parte do mais alto escalão da igreja do Deus da Guerra foi transferida para Gallienn. Assim, os Clérigos da Guerra poderiam servir como olhos do regente e como uma ameaça velada aos devotos de Tanna-Toh e sua caverna, caso estes saiam muito da linha.

Ocasionalmente a cidade é visitada por ninguém menos que Mestre Arsenal, tratado aqui com grande reverência. A população local vê o sumo-sacerdote de Keenn como um poderoso herói, e grandes torneios são realizados em sua honra. O fato de que Arsenal é considerado um vilão em outras partes do Reinado apenas reforça a convicção local de que os yudenianos estão sempre certos, e os outros estão sempre errados.

Warton

Fora de Yuden, esta cidade é chamada de "O Quartel", graças à intensa atividade militar que abriga. Warton é a cidade mais próxima do maior centro de treinamento do exército de Yuden. A maioria da sua população está ligada aos militares de alguma forma, seja como parentes ou parceiros comerciais. Estima-se que praticamente um quarto de seus habitantes sejam soldados ou oficiais — um número assustador, levando em conta o tamanho mediano da cidade.

A decisão de se criar o Centro de Treinamento Militar de Warton em um local tão próximo da fronteira com Deheon teve como propósito mostrar ao reino vizinho o poderio militar e a enorme capacidade bélica do reino. É comum que grandes destacamentos de soldados façam seus treinos muito próximos à divisa, em aberta provocação aos Patrulheiros da Deusa (como são conhecidos os guardas de fronteira de Deheon). Em resposta, os habitantes de Deheon dizem que "Yuden gosta de mostrar seus dentes".

Drekellar

Perto da divisa com Namalkah fica a cidade de Drekellar — o mais importante centro de comércio com o reino vizinho, onde a principal mercadoria são cavalos. O exército tem prioridade nas compras dos animais de montaria, e até mesmo possui um quartel especialmente construído para abrigar os animais que formam a cavalaria do reino.

Um dos eventos mais populares do local são as Corridas do Festival Anual, quando mercadores namalkhianos trazem seus animais e mercadorias para a venda. Participam da competição os mais velozes cavalos do reino, e só podem competir cavaleiros e animais de Yuden. O atual tri-campeão é Michael Hursten (HUMANO, GUE7, NM) e seu animal Pesadelo, um cavaleiro fiel a serviço do príncipe Mitkov. Boatos dizem que ninguém se atreve a vencer o cavalo de Mitkov graças a ameaças do exército, mas são apenas boatos.

Gavanir

Esta cidade pequena possui a maior quantidade de goblins em todo o reino — cerca de três goblins para cada humano. Os habitantes locais parecem apreciar muito a presença dos

humanóides, tratando-os como animais de estimação.

Gavanir foi fundada próxima a três tribos goblins, que viviam guerreando entre si. Durante a fundação, a guarda local — com a ajuda do exército — eliminou completamente a tribo mais agressiva, não deixando sequer um descendente vivo. Os goblins das outras tribos viram isso como um sinal dos deuses e se entregaram voluntariamente como servos aos humanos da nova cidade.

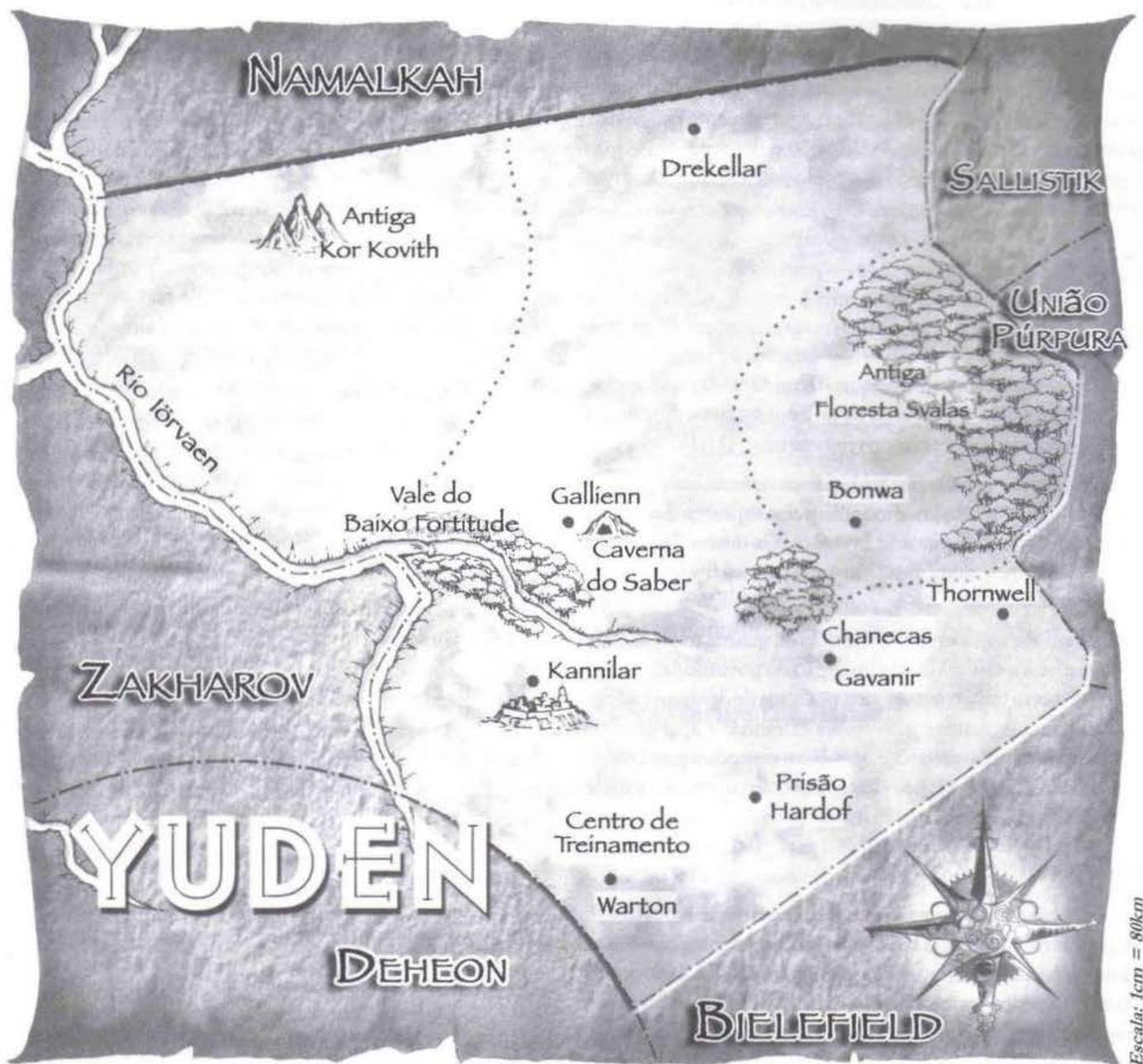
Para muitos, uma quantidade tão grande assim de goblins pode parecer um risco. Mas curiosamente, não é. Os goblins de Gavanir são muito gratos a seus "salvadores", pois a tribo eliminada era muito cruel e violenta. Para aumentar a gratidão dessas criaturas, uma antiga lenda goblin local fala de "salvadores enviados pelos deuses que trariam prosperidade".

Os goblins consideram sua vida na cidade, mesmo que como escravos, um enorme progresso. Eles são fiéis a seus senhores (pelo menos até que sejam confrontados com alguma ameaça maior...), e nem pensam em nenhum tipo de revolta.

Thornwell

Próxima à fronteira com a União Púrpura, esta cidade foi palco de um episódio terrível e pouco conhecido na história de Yuden.

Depois de subjugar uma tribo orc que vivia na região, o regente da cidade tomou todos os sobreviventes como escravos. Utilizados para criadagem e serviços pesados, os orcs eram humilhados e maltratados pelos humanos — até que um filho bastardo do próprio regente, o meio-orc de nome Khroghrarr (MEIO-ORC, GUE5/PAL[KHALMYR]2, LB), conseguiu fugir. Tempos depois ele organizou e executou um levante dos escravos contra seus senhores.

No entanto, desiludido com a violência que os seus irmãos

acabaram por demonstrar, Khroghrarr deixou a cidade e se tornou um paladino, na esperança de ser perdoado pelos seus erros. Pouco tempo depois, um destacamento do exército yudeniano veio à cidade e massacrou todos os orcs, devolvendo-a aos humanos. Hoje não há um único orc ou meio-orc vivo em Thornwell, e falar sobre o incidente tornou-se tabu.

Bonwa

Esta pequena vila não mereceria nenhum destaque por si só, mas recentes acontecimentos no local chamaram a atenção das autoridades — assim como de alguns clérigos e estudiosos do arcano e do oculto.

Há pouco tempo a vila inteira desapareceu completamente, deixando em seu lugar apenas uma mancha negra, como se o lugar tivesse sido queimado, e estranhos símbolos gravados em pedras e árvores. Uma ranger de nome Julia Silverbird (HUMANA, RGR16, NB), juntamente com um grupo de aventureiros, conseguiu trazer a vila de volta. Os aldeões sobreviventes afirmam que foram arrastados para o inferno por Taliran Meia-Noite (HUMANO, CLR [TENEBRA] 16, NM), o clérigo local. Na verdade, a vila havia sido transportada para uma das regiões de Sombria, o Reino de Tenebra — pois Taliran era, secretamente, um de seus sacerdotes. O atual paradeiro do vilão é desconhecido, mas acredita-se que ele tenha sido destruído pelos aventureiros que salvaram a vila.

Geografia

Florestas de Svalas

Praticamente metade do antigo reino de Svalas, incorporado ao território de Yuden anos atrás, é coberto por uma densa floresta cuja maior parte está no reino vizinho, a União Púrpura.

A floresta é evitada por yudenianos tidos como "puros", que consideram o local assombrado pelos espíritos dos soldados que morreram durante as invasões. Os descendentes dos antigos svalenses riem dessas afirmações, e dizem que são apenas superstições.

A verdade é que nenhum soldado ou guarda (ou qualquer um que esteja a serviço de algum órgão do governo) consegue ficar por muito tempo nessa floresta. Casos de desaparecimentos são comuns, assim como visões estranhas e aparições de seres sobrenaturais ligados às trevas. E o recente desaparecimento da vila de Bonwa, que fica na região, só serviu para aumentar a desconfiança e a má fama do local.

Montanhas Kovith

Embrenhadas na região que já foi o reino de Kor Kovith encontramos três montanhas que formam o ponto mais elevado do reino (2.300m). Embora não sejam tão altas quanto as Uivantes ou as Sanguinárias, são bastante íngremes e difíceis de se escalar. Em Yuden, diz-se "é como escalar o Kovith" quando falamos de uma tarefa quase impossível.

Era um antigo costume de Kor Kovith que, quando um jovem desejava provar seu valor (geralmente com o objetivo de impressionar ou conquistar uma garota), ele se dispunha a escalar uma da montanhas Kovith até o seu cume e trazer a zunita, uma rara flor que só cresce por lá (e também nas Sanguinárias). Essa tradição foi quase esquecida na atual Yuden, e poucos a conhecem. Mas ela talvez tenha algum fundamento, uma vez que muitos alquimistas consideram a zunita um poderoso ingrediente para poções de amor.

As montanhas também foram usadas como esconderijo pela Resistência de Kor Kovith — um grupo de soldados nacionalistas que não aceitaram a dominação de seu reino, opondo-se ao governo de Yuden. No entanto, um destacamento bem treinado de rangers e magos conseguiu encontrar e eliminar essa resistência.

As antigas cavernas dos rebeldes ainda podem ser encontradas nas montanhas, podendo servir de abrigo para viajantes e aventureiros. Pequenos grupos de bandidos também usam essas cavernas como bases de operações.

Vale do Baixo Iörvaen

Iörvaen é o nome dado ao rio que serve, em grande parte de sua extensão, como divisa entre Yuden e Zakharov. Quando se afasta da fronteira, o rio desce através de uma cachoeira (chamada de Grande Slam) e forma um belo e confortável vale. Sendo essa região muito fértil, encontramos aqui muitas plantações e pequenas fazendas. Graças ainda à proximidade da capital Kannilar, os fazendeiros do vale não precisam fazer longas viagens para comercializar seus produtos.

Tempos atrás, para evitar que a fauna local fosse dizimada por caçadores, um grupo de druidas liderado por Ghrurun Torfh, o Sábio (HUMANO, DRD [ALLIHANNA] 10, N), fez um trato com os colonos: eles não caçariam e suas colheitas seriam sempre fartas, desde que tratassem a natureza com o devido respeito. Esse trato perdura até hoje.

Caçadores ilegais são vistos pelos habitantes do vale como criminosos, e executados sem piedade. Acredita-se que os druidas tenham poderosos aliados no vale, que os informariam se o trato não for cumprido.

As Charnecas

Ao norte de Gavanir existe um grande pântano conhecido como "As Charnecas". Este curioso lugar, ao invés de um grande lamaçal com vegetação ao redor — como se espera que um pântano seja —, contém muitas poças de lama e areia movediça.

As Charnecas são um terreno muito traiçoeiro, pois não há como saber onde exatamente estão essas poças. Um viajante não acostumado com esse tipo de terreno não consegue diferenciar uma área firme de um charco com vários metros de profundidade.

Um velho eremita de nome Maus Troof (HUMANO, CMB2/ESP4, N) mora na Charneca e conhece o local muito bem, aceitando ser contratado como guia em troca de algum objeto que ele goste (ouro e moedas não têm muita utilidade para ele).

Dizem que esse eremita é um ex-soldado do exército de Yuden, em busca de um pouco de solidão e paz.

Conta-se também que um nobre muito rico e excêntrico certa vez mandou construir uma enorme mansão em uma parte da Charneca — mas esta afundou logo após o término da construção. Maus não costuma falar sobre o assunto mas, quando o faz, diz que "ele não tinha respeito pela Charneca e então ela mostrou sua força."

Outros Pontos de Interesse

A Caverna do Saber

Próxima à cidade de Gallienn fica a notória Caverna do Saber. Este local se tornou amplamente conhecido — especialmente entre aventureiros — por abrigar o Helladarion, um artefato inteligente que é também o sumo-sacerdote de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Aventureiros novatos tendem a acreditar que a solução de qualquer mistério pode ser facilmente alcançada, bastando visitar a caverna e perguntar ao artefato. De fato, a Caverna do Saber não tem guardas e a Ordem de Tanna-Toh é proibida de esconder qualquer informação. No entanto, ao contrário do que dizem as histórias, não é verdade que o Helladarion conhece TODAS as respostas: ele apenas possui o conhecimento acumulado de todos os clérigos de Tanna-Toh já falecidos. Portanto, sobre certos fatos misteriosos (como, digamos, prever o futuro ou a verdadeira natureza da Tormenta), ele nada poderá dizer.

Outro obstáculo para aqueles que buscam respostas fáceis é o próprio governo local, que restringe o acesso à Caverna — pois a divulgação aberta de conhecimento e verdade vai contra a política governamental de Yuden, que usa a divulgação seletiva de fatos para controlar a população. Patrulhas percorrem as vizinhanças da Caverna, detendo e interrogando quaisquer viajantes sobre suas intenções — e forjando leis ou acusações falsas para tirá-los do caminho. Essas patrulhas são quase sempre lideradas por clérigos de Keenn, o que aumenta a rivalidade entre estes e os devotos de Tanna-Toh.

Os sacerdotes vivem acuados na caverna, cercados pela má vontade e animosidades dos soldados. No entanto, Mitkov não se atreve a atacar diretamente o Helladarion, por temer seu poder e — principalmente — as informações que ele possa vir a divulgar.

A Fortaleza Hardof

O sistema ditatorial e opressor de Yuden resulta em muitos inimigos ou descontentes. Quando há um julgamento, nem sempre o resultado é a morte do acusado. Algumas vezes ele é condenado a cumprir pena em Hardof.

Esta fortaleza foi construída para ser inexpugnável, mas não contra invasores externos. Nenhuma fuga bem-sucedida aconteceu desde que a fortaleza começou a ser utilizada como prisão. Muitos consideram que uma pena em Hardof é pior que a morte. Aqueles que foram libertados depois de cumprir suas penas nessa sombria prisão contam histórias terríveis, sobre monstros e demônios atuando como carcereiros e torturadores.

Guildas e Organizações

Os Filhos do Leopardo

A simples menção deste grupo é capaz de trazer mais medo ao coração yudeniano do que qualquer demônio das áreas de Tormenta. O governo nega sua existência, mas todo morador das grandes cidades do reino (principalmente a capital Kannilar) sabe sobre os vultos portando a insígnia do leopardo.

O brasão da família real de Yuden ostenta como símbolo um leopardo, sendo que o próprio Mitkov é também conhecido por seus inimigos como "O Leopardo". Então, não é surpresa nenhuma que sua polícia secreta (e completamente extra-oficial) tenha recebido o nome de Filhos do Leopardo.

Um grupo de operativos completamente fiéis à coroa e ao regente, os Filhos do Leopardo são o equivalente de Yuden para o Protetorado do Reino de Deheon; aventureiros poderosos, designados para missões difíceis ou perigosas demais para guardas e soldados comuns. No entanto, as missões dos Filhos do Leopardo quase sempre envolvem assassinato, espionagem, sabotagem e outros crimes — tudo pelo bem maior de Yuden e sua população, é claro. A eliminação de indivíduos problemáticos, infiltração em grupos revoltosos, obtenção de informações secretas e dissolução silenciosa de guildas são façanhas comuns para os Filhos do Leopardo.

Enquanto o exército usa força e violência, os Filhos do Leopardo usam o medo, a superstição (pois muitos sabem que eles têm estranhos poderes) e a desconfiança (ninguém sabe quem são eles) como suas melhores armas. Conta-se — mas não se fala em voz alta — que Hemler Liebzes (HUMANO, GUE8/LAD4, LM), o comandante da guarda de Kannilar, seja secretamente o chefe dos Filhos do Leopardo, e que o grupo seja quase totalmente formado por assassinos e feiticeiros. Mas são apenas suspeitas, como tudo envolvendo esse grupo.

Os Soldados da Justiça

Uma grande opositora contra as atitudes e posturas da religião oficial do reino e dos nobres, a igreja de Khalmyr em Yuden sofria muito com as pressões da coroa. Mas, graças ao paladino Dhurs Hasttenfar (HUMANO, PAL[KHALMYR]9, LB), esse panorama está mudando lentamente.

Assumindo recentemente a liderança de sua família, que possui algum prestígio nos altos círculos do poder em Kannilar, Hasttenfar iniciou uma intensa campanha para divulgar a crença no Deus da Justiça em sua terra natal. Sem contrariar em nenhum momento o pensamento geral da população yudeniana (o que poderia ser visto facilmente como traição), o hábil e carismático

paladino conseguiu ganhar a simpatia de grande parte da população. Ele utilizou ainda os recursos de sua família para criar um grupo de cavaleiros dedicados a Khalmyr (muitos até são verdadeiros paladinos), que espalham o bem e os ensinamentos de seu deus por todo o reino.

Embora não seja vista com bons olhos por muitos nobres (e pelo próprio Príncipe), a existência dos Soldados é permitida e tolerada, pois a perseguição e eliminação desses cavaleiros e seu líder só serviriam para transformá-los em mártires.

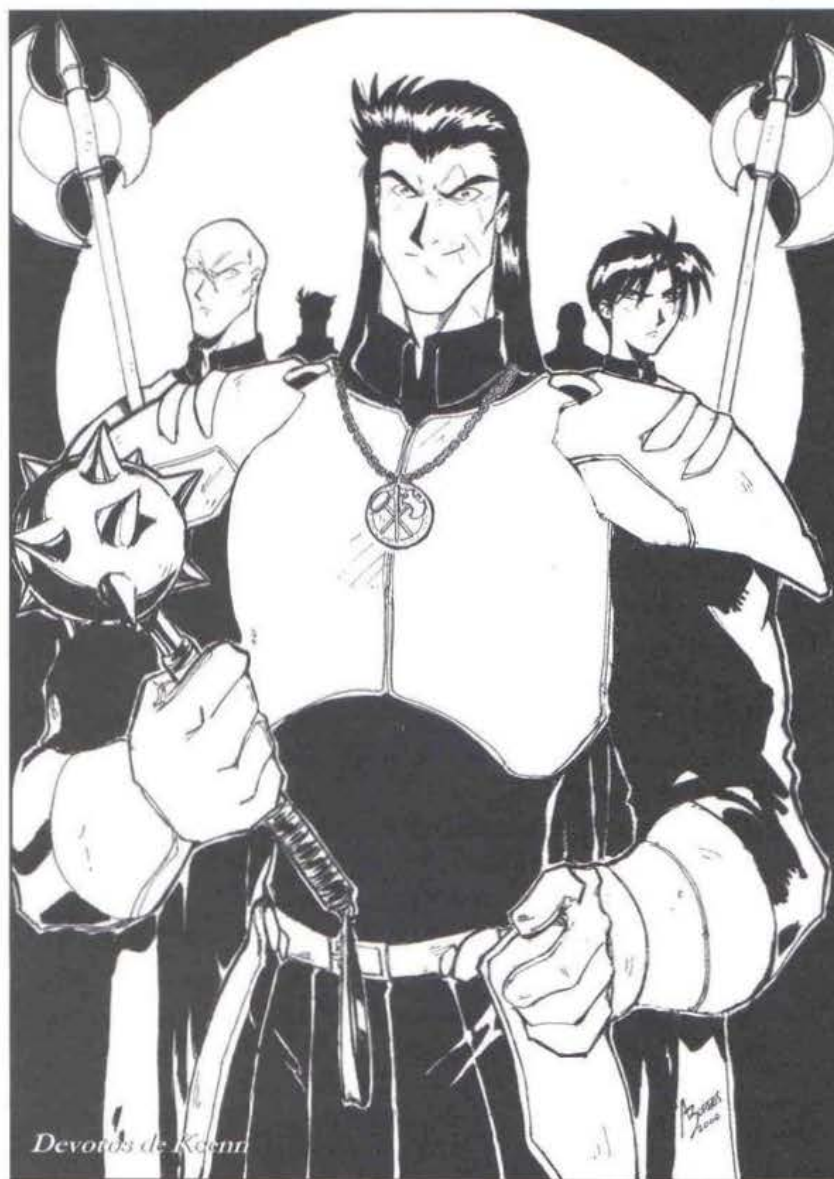
A Sociedade da Áspide

Uma das conselheiras mais estimadas pelo príncipe Mitkov é Kamilla Vrulst, responsável pelas questões de protocolo e diplomacia com outros reinos do Reinado. Alguns boatos dizem que graças a ela (e, anteriormente, a outros membros da família Vrulst) Yuden conseguiu acordos e contratos tão vantajosos e prósperos. Rumores mais ousados insinuam que ela seria amante do Príncipe.

O que nem mesmo os mais cruéis e maldosos sequer imaginam é que Kamilla seja, na verdade, uma Sszzaazita. A verdadeira conselheira foi morta há tempos (durante o fiasco do casamento de Mitkov) e substituída por Slakteryia (MULHER SERPENTE, LAD6, NM), uma mulher-serpente e serva fiel do Deus da Traição, que assumiu a aparência de Kamilla.

Além de influenciar sutilmente as decisões do regente, Slakteryia conseguiu arrebanhar um pequeno grupo de seguidores — a maioria infiltrados na corte de Yuden, em posições importantes ou estratégicas. Entre seus associados estão Krayvuss (HOMEM SERPENTE, GUE5, NM), que possui um alto posto dentro do exército; Zuggreiht, (DOPPELGANGER, LAD3, NM) que atua como espião; e Dyviin Tahr (LICANTROPO[ANACONDA] GUE4, NM), um licantropo-anaconda especial, que pode controlar sua transformação e atua como servo e guarda-costas pessoal de "Kamilla". O grupo conta ainda com mais alguns homens-serpentes e vários humanos convencidos (magicamente ou não) a seguir o Senhor das Víboras.

Esse grupo se denomina A Sociedade da Áspide, apelido de sua líder e mentora. Seus objetivos e intenções não são claros — mas, com o poder bélico e militar de Yuden à sua disposição, eles podem causar grandes perdas para todos em Arton. Inclusive para os yudenianos.

Devotos de Keenn

Os Puristas de Yuden

Um dos grupos secretos mais conhecidos em Kannilar são os Puristas. Pior ainda, não é difícil para qualquer yudeniano ser considerado membro desse grupo! Que os yudenianos não simpatizam com raças não-humanas já é notório — mas em geral as reações do povo não chegam a ser tão exacerbadas quanto os atos dos Puristas.

Não satisfeitos em apenas desprezar e humilhar os semi-humanos que ousam pisar em seu reino, os Puristas de Yuden organizam grupos de extermínio para caçá-los. Alguns chegam até mesmo a atacar cidades de outros reinos, muito próximas da fronteira. Os Puristas acreditam que o mundo será um lugar melhor quando não existirem mais semi-humanos. Ralf Hilpert (HUMANO, RGR9, NM), um aventureiro aposentado, é o atual líder assumido dos Puristas — mas não há nenhuma prova de que ele tenha cometido algum crime.

As autoridades fazem vistas grossas para os atos criminosos de Hilpert e dos Puristas — assim como boa parte da população, que os considera "bem intencionados, mas exagerados".

Divindades Principais

Graças à mentalidade marcial e autoritária comum em Yuden, não é de se estranhar que a igreja de Keenn seja a religião oficial do reino. Muitos dos oficiais mais influentes do exército são altos sacerdotes do Deus da Guerra. Na verdade, por incrível que possa parecer, o infame Mestre Arsenal —

clérigo máximo de Keenn — é considerado pelo Príncipe regente como um aliado, e recebido freqüentemente no reino com as mesmas honras oferecidas a um rei. Os nobres e oficiais cultuam esse deus em sua maioria, levados pela ideologia da conquista e da supremacia do indivíduo comprovada em combate. Já a população mais simples segue Keenn por uma motivação diferente: o medo. Acreditam que, se agradarem o grande Keenn, nada lhes acontecerá.

Religiões que não contrariem diretamente os ensinamentos da igreja oficial são permitidas no reino, mas não incentivadas. Entre os credos permitidos, o Deus da Justiça Khalmyr — por ser também um deus da guerra — é um dos mais populares. Mesmo assim, seus sacerdotes e seguidores costumam ser vistos como fracos e covardes. Graças ao jovem nobre Dhurs Hasttenfar, um paladino de Khalmyr que assumiu a representação de sua influente família na corte, a Igreja da Justiça consegue prosperar no reino.

O caso dos sacerdotes de Tanna-Toh é tratado à parte. Devido a um acordo secreto antigo, o reino permite abertamente a crença na Deusa do Conhecimento. Ainda assim, seus clérigos são atentamente vigiados por espiões para que não espalhem verdades consideradas proibidas pelo regente.

Outros deuses cujo culto é permitido (mas que têm poucos seguidores) são Azgher, Lin-Wu, Lena, Tenebra, Thyatis e Wynna. Allihanna e Tauron têm cultos apenas em áreas isoladas. Neste reino não se pode cultuar (abertamente) Glórienn, Hyninn, Marah (considerada uma mentira para enfraquecer o reino), Megalokk, Nimb (visto como um demônio louco que quer destruir tudo), Leen (embora os goblins o cultuem Ragnar secretamente) e Sszzaas.

Não é proibido por lei cultuar o Grande Oceano ou Valkaria, mas isso não acontece em Yuden. O Deus dos Mares não tem seguidores pelo simples fato de que o reino não tem litoral. Quanto a Valkaria, por ser a patrona de Deheon, acabou ganhando a antipatia do povo local. Seguidores desta deusa regularmente são tidos como espiões do reino vizinho.

Encontros

Graças às constantes patrulhas e grupos de soldados que viajam pelas estradas bem mantidas do reino, Yuden é um dos lugares onde um viajante não corre quase nenhum perigo de ser atacado por feras ou monstros. O governo se apressa em propagar que Yuden é o paradigma de segurança de todo o Reinado (um exagero proposital).

Embora as cidades e suas cercanias sejam realmente seguras e livres de criaturas como orcs e goblins, o mesmo não é totalmente verdadeiro para as áreas mais afastadas. Fazendas e regiões mais ermas sofrem ataques ocasionais de predadores como ursos, lobos e panteras (relativamente comuns em todo o reino).

Em regiões onde existam florestas mais fechadas encontramos criaturas com mantícoras, aranhas-gigantes, ou uma ocasional hidra. Lendas relatam de uma aparição, muito tempo atrás, do monstro conhecido como o random.

Os únicos humanóides que ainda podem ser encontrados em bandos são os poucos orcs que antes habitavam a região da antiga Svalas. Mortos-vivos como fantasmas e zumbis são freqüentes, pois mortes violentas e injustas (que deixam as almas das vítimas com muitos assuntos para terminar ou simplesmente sem repouso) são comuns em Yuden.

Aventureiros

Sendo um reino mais densamente "militarizado", não é surpresa nenhuma que a grande maioria dos aventureiros seja formada por guerreiros — ou heróis relacionados de alguma forma com combate, armas ou armaduras. Soldados, cavaleiros, guardas, lanceiros e mercenários são os mais comuns. Outros tipos de guerreiros que fogem um pouco da definição militar, como gladiadores, caçadores de recompensas e capangas, são incomuns, mas podem ser encontrados.

Apesar da lei severa, ladrões e bardos prosperam em Yuden. Praticamente todos os tipos de ladrões, contrabandistas e especialistas em burlar a lei existem aqui. Muitos se tornam aventureiros para escapar da rigidez do reino (ou de alguma condenação).

A prática de magia é vigiada pelas autoridades, então praticamente todos os usuários de magia têm alguma relação com o governo (como os nobres, por exemplo) ou sofre a vigília de agentes especiais. Mesmo assim, existem praticantes renegados que escondem seu status e não usam magia em público, ou onde as autoridades possam descobri-lo.

Clérigos são quase todos ligados ao governo, por serem considerados pessoas de autoridade. Não é raro que estejam ligados ao exército. Uma exceção é feita ao clérigos de Tanna-Toh, que possuem uma autorização especial para exercer sua religião sem interferência.

Embora possua áreas verdes, com florestas e matas, personagens mais ligados à natureza — como bárbaros e xamãs — são extremamente raros. Druidas ainda podem ser encontrados nas regiões de florestas ou matas. Rangers costumam ser utilizados pelo exército como batedores, espiões e caçadores de fugitivos.

ZAKHAROV

O Reino das Armas

Embora estes sejam tempos de paz, Zakharov sempre foi um reino preparado para a guerra. Sua cultura é baseada em armas.

Os zakharovianos são armeiros de imenso e reconhecido talento. Alguns costumam dizer que ninguém faz espadas como as de Zakharov. Toda esta fama acabou gerando um conflito de

egos entre o povo do reino e os anões de Doherimm — nenhum anão que se preze aceita usar armas feitas por estes humanos, e vice-versa. Não se sabe exatamente onde tudo isso começou mas muitos especulam, com base nos nomes das cidades que soam ter uma influência da língua anã, que esta história teve início há mais tempo do que se imagina. O regente, Walfengarr Roggandin, se recusa terminantemente a falar sobre o assunto.

Zakharov se tornou uma peça importante na tensa guerra de nervos entre Yuden e Deheon. Não é segredo que o Príncipe Mitkov esteve em sua capital Zakharin recentemente, tentando negociar uma aliança entre os dois reinos. Sabe-se também que o Rei Thormy convidou os principais armeiros de Zakharov para uma enorme exposição no centro de Valkaria. Estrategistas do Reinado acreditam que, em caso de conflito direto entre Yuden e Deheon, uma aliança de qualquer dos lados com Zakharov significaria uma imensa vantagem.

Os zakharovianos são extremamente ligados à sua pátria, e recusam-se a ensinar seus segredos para estrangeiros. Entretanto, é possível encontrar mercadores do reino por todo o continente, vendendo armas por preços à altura da qualidade que carregam.

O culto às armas não significa que o povo de Zakharov goste da guerra. Para eles, as armas são peças de arte, provas de talento, e a única real diferença entre o homem e os animais. Os palácios e templos locais são adornados com armas. Armas antigas ou mágicas são as mais preciosas relíquias de família. E todas as armas recebem nomes próprios.

É também costume local que todos os cidadãos carreguem sempre uma arma consigo — mesmo que não saibam usá-la. Ser visto com uma arma finamente trabalhada é o mesmo que usar um vestido de gala ou uma bela armadura cerimonial. Para essas finalidades estéticas, os zakharovianos também fabricam armas falsas puramente ornamentais, próprias para mulheres e crianças. Elmos e escudos também são populares, mas armaduras completas em geral são reservadas apenas para guerreiros.

História

Zakharov teve uma formação similar a outras nações do Reinado. Em Deheon, décadas após a fundação de Valkaria, seus colonos ainda erguiam as casas, torres, pontes e muralhas que formariam a maior metrópole do mundo. Para pessoas comuns, parecia um futuro feliz — mas aventureiros, como se sabe, pensam diferente. Embora muitos deles tenham de fato se estabelecido na cidade, para outros a vida estava em outra parte.

Grupos de heróis abandonaram Deheon e desbravaram o perigoso continente. Fundaram cidades em lugares distantes, que por sua vez tornaram-se reinos. Quase todas as outras nações do Reinado nasceram assim, e não foi muito diferente com Zakharov. Exceto por um detalhe: havia os anões.

Sem que os colonos humanos desconfiassem, um imensurável reino subterrâneo avançava sob todas as terras conhecidas. Era Doherimm, o reino dos anões. Apesar de seu tamanho, alcançar as grandes cidades desse reino era quase impossível — apenas membros da raça anã, habituados à vida nos túneis e conhecedores dos caminhos corretos, conseguiam ir e vir.

Antes da colonização do Reinado pelos humanos, os anões visitavam o "mundo da superfície" com mais regularidade. Assim fizeram seu primeiro contato com Folk Steelheart e seu grupo de aventureiros, que haviam partido de Valkaria para explorar as terras do norte.

Não era a primeira vez que estas raças se encontravam: em Lamnor já existiam anões, e em Arton-norte havia humanos bárbaros. Mesmo assim a surpresa foi grande para ambos. O grupo de Folk não esperava ouvir falar de um grande império anão por estes lados. E os anões de Doherimm nunca haviam visto humanos com armas metálicas (que os bárbaros não sabiam fabricar).

Nesta época, os anões não eram ainda tão desconfiados com relação aos humanos. Como prova de amizade, ofereceram a eles uma de suas relíquias — Zakharin, o Machado de Zakharov, um deus menor do povo anão. Em retribuição, Folk decidiu dar estes nomes à primeira cidade do reino e ao próprio reino. Tudo isso ocorria por volta do ano 1020.

Durante os cem anos seguintes o reino prosperou, com uma forte amizade crescendo entre humanos e anões. Doherimm e Zakharov assinaram tratados comerciais. Apesar das dificuldades com o transporte, visitantes humanos eram permitidos em Doherimm (embora apenas as cidades anãs diretamente sob Zakharov tenham sido visitadas). Nesse meio tempo, o próprio rei anão Rodir Hammerhead II e sua comissão diplomática visitaram Valkaria para assinar o famoso Tratado da Espada e da Forja — um pacto de cooperação mútua entre as raças.

A arquitetura, joalheria e outras formas de arte dos anões tiveram grande influência na cultura de Zakharov — especialmente suas armas. O primeiro presente dos anões para os humanos foi uma arma. A capital do reino tinha o nome dessa arma. Portanto, não era de admirar que os humanos gostassem de possuir e ostentar belas armas, mesmo que não desejassem usá-las. Essa tradição perdura até hoje, sendo que armas são as peças decorativas mais apreciadas no reino.

Mas a paz entre humanos e anões não durou para sempre. Um dia, o regente de Doherimm ordenou o fim do contato com Zakharov. As passagens conhecidas para a superfície foram seladas. Em pouco tempo, quase todos os anões do reino desapareceram.

O motivo da partida dos anões até hoje permanece um mistério. Muitos acreditam que eles teriam atendido ao Chamado às Armas, quando Doherimm sofreu a invasão dos trolls subterrâneos Ghillanin. Nesta época toda a raça anã foi convocada para repelir os invasores, em uma guerra que durou dez anos.

É correto que o Chamado fez muitos anões partirem. Mas a verdadeira razão que teria levado Doherimm a dar as costas para Zakharov é muito mais vergonhosa — e conhecida apenas pelo regente Roggandin.

Clima e Terreno

Como ocorre em Deheon, por influência das Montanhas Uivantes, o lado oeste de Zakharov é mais frio. Ali encontramos colinas nevadas, florestas temperadas de coníferas, e algumas estepes — sendo estas especialmente comuns ao norte do reino.

As regiões central, leste e sul apresentam características comuns para o Reinado: clima subtropical, com planícies, colinas, florestas, lagos e rios.

Fronteiras

Zakharov é limitado ao sul pela fronteira circular de Deheon; a oeste pelo Rio dos Deuses, que marca sua divisa com as Uivantes; a leste pelo Rio Iörvaen, que assinala a fronteira com Yuden; e no extremo norte com Namalkah, também separado pelo Rio Iörvaen.

Por conseqüência dos grandes rios, a travessia para todos reinos vizinhos é difícil — mesmo com as muitas pontes construídas com essa finalidade. Apenas Deheon oferece fácil acesso aos viajantes, especialmente porque grande parte das cidades importantes de Zakharov fica mais ao sul do reino. Isso torna o comércio entre Deheon e Zakharov mais intenso, apesar da grande ambição de Yuden por suas armas.

População

2.200.000 habitantes. Humanos (90%), halflings (5%), goblins (2%), minotauros (1%), outros (2%).

O povo de Zakharov não mostra tipos físicos ou traços particulares dignos de nota. São todos muito parecidos com os habitantes de Deheon. No entanto, talvez pelo hábito de transportar armas pesadas desde a infância, os homens e mulheres locais tendem a ser em média um pouco mais fortes (sem oferecer, no entanto, qualquer bônus em termos de jogo).

Halflings e goblins zakharovianos não são muito mais fortes que os exemplares dessas raças encontrados em outros reinos, entretanto. A tradição de portar armas não é muito difundida entre os halflings, que costumam usar apenas peças decorativas, muito bonitas e nada práticas.

Zakharov e o machado Zakharin

Não há uma restrição oficial ou lei que proíba goblins de portar armas, mas as autoridades sempre suspeitam dos indivíduos dessa raça. Fora raras exceções, se algum estiver usando uma arma funcional, será vigiado com atenção, se a arma em questão for de qualidade ou demonstrar habilidades mágicas, as suspeitas aumentarão.

Os minotauros, razoavelmente comuns no reino, são encontrados mais ao norte — nas áreas frias, onde desenvolvem uma pelagem mais espessa. Mas eles também existem nas grandes cidades do sul, onde acabam se tornando bons guerreiros ou ferreiros.

A população de "outros" é formada principalmente por elfos, meio-elfos e anões. Apesar do antigo ressentimento que existe entre Doherimm e Zakharov, muitos anões — especialmente os mais jovens e ambiciosos — decidiram se estabelecer no reino como armeiros, onde seu trabalho é muito valorizado.

Sendo a posse de armas tão importante para o nativo do reino, quase todas as famílias guardam peças de qualidade em seus lares. É costume que as armas mais finamente trabalhadas, poderosas, valiosas ou mesmo mágicas em um lar sejam ofertadas ao filho mais velho (homem ou mulher) quando este chega aos 18 anos (crianças e jovens podem ter suas próprias armas, mas apenas imitações inofensivas). Isso ocorre durante uma celebração especial, que marca a passagem para a idade adulta.

Regente

A família de Walfengarr Roggandin (HUMANO, ESP6/ARI4, LN), atual regente de Zakharov, des-

cende diretamente de um dos membros do grupo original de Folk Steelheart. Ele é uma das poucas pessoas vivas que conhecem a verdadeira — e humilhante — razão da partida dos anões do reino.

Portar armas como se fossem jóias é a mais forte tradição em Zakharov, mas mesmo a tradição às vezes se rende aos modismos. Por exemplo, em certas épocas podem ser mais populares as bestas, em outras as lanças, e assim por diante. Da mesma forma, também é comum encontrar no comércio réplicas de armas famosas — como imitações da espada de Khalmyr, o martelo de Arsenal, a maça de Arkam, a espada do Paladino...

O problema começou quando o antigo regente Kaius Roggandin começou a ser visto em público portando uma réplica exata do machado Zakharin, feita sob medida. A moda se espalhou rápido, e cópias de Zakharin podiam ser encontradas à venda em todas as grandes cidades do reino.

Os anões receberam a notícia com extremo desgosto: os humanos estavam mostrando desrespeito por Zakharov, seu herói lendário. O regente de Doherimm, Rodir Hammerhead II, exigiu que todas as falsificações fossem banidas. Mas Kaius não apenas recusou livrar-se do machado, como ordenou a fabricação de peças idênticas para toda a família real. Os anões, ressentidos, partiram do reino — e teve fim a antiga aliança.

Essa história é mantida em segredo por Walfengarr Roggandin, pois uma atitude tão estúpida por parte de um membro da família custou para sempre a confiança dos anões. Coisa realmente difícil de acreditar. Ele suspeita que o antigo conselheiro de seu ancestral era na verdade um Sszzaazita (o que certamente explicaria muita coisa).

Hoje em dia, Walfengarr e sua esposa Tallya (HUMANA, ARI6, N) devotam suas vidas à recuperação dos laços com Doherimm. O regente baniu do reino as réplicas do machado, e hoje existem severas leis contra o comércio desse tipo de arma. No entanto, os anões nunca voltaram a confiar no povo de Zakharov.

Cidades de Destaque

Zakharin (capital)

Próxima à fronteira sul com Deheon, Zakharin foi fundada no ponto onde o antigo grupo liderado por Folk Steelheart fez seu primeiro contato com os anões de Doherimm. O acampamento temporário cresceu para se tornar uma vila, e mais tarde uma cidade — a maior cidade do reino.

Construída quando humanos e anões ainda confiavam uns nos outros, Zakharin tem muito da arquitetura anã: estruturas sólidas de pedra e granito, feitas para durar. Suas muralhas e jardins são adornados com muitas imagens de Khalmyr, Tenebra, Zakharov e numerosas divindades menores dos anões.

O machado Zakharin original está abrigado em uma câmara no Palácio Real, onde repousa aos pés de uma estátua de Zakharov. Se o machado tem algum tipo de poder mágico, não se sabe. Existe a suspeita de que só pode ser empunhado por um anão (é possível que o regente Kaius tenha falhado ao tentar usá-lo e, frustrado, recorreu a uma réplica).

Desnecessário dizer, a cidade abriga um intenso comércio de armas — algumas das melhores peças do reino podem ser adquiridas aqui, bem como os serviços dos melhores ferreiros. Ruas e bairros inteiros de Zakharin trazem nomes ligados a armas, como o Bairro das Espadas, a Rua Glaive, o Parque do Tridente Dourado, e assim por diante.

Também é aqui que encontramos a oficina de Koldarim Ironhide (ANÃO, ESP6, N), um dos poucos ferreiros anões que não abandonaram o reino. Quando interrogado sobre o motivo, ele diz que não atendeu ao Chamado às Armas por acreditar que tudo não passava de um engano. (O fato é que suas peças e serviços atingem preços altíssimos, o que sem dúvida serviu de incentivo adicional para ficar...) Hoje ele ensina técnicas de forja dos anões para um grupo de aprendizes humanos.

Yuvalin

Situada na região oeste do reino, Yuvalin começou como uma colônia de mineração. Tinha a importante tarefa de prover o reino com os metais necessários para a fabricação de armas e outros itens metálicos, função que exerce até hoje — especialmente com a partida dos anões, que antes forneciam minério aos humanos.

Apesar do clima frio e mesmo nevascas ocasionais, os mineiros de Yuvalin ergueram uma cidade magnífica. Infelizmente, essa cidade é dominada pelo mal: a Guilda dos Mineradores, formada pelas famílias mais ricas da região, não passa de fachada para um gigantesco sindicato do crime. Tendo nas mãos o principal fornecimento de matéria-prima para as armas de Zakharov, a Guilda comanda Yuvalin e pode manipular o próprio governo do reino como bem entender. Existe até mesmo a suspeita de que tenham sido responsáveis, de alguma forma, pelo incidente que afastou Doherimm.

O povo de Yuvalin é composto por gente honesta e trabalhadora, intensamente explorada pela Guilda. As "autoridades" locais são rigorosas com forasteiros. Também há rumores sobre escravos, comprados de minotauros mercadores de Tapista. Grupos de aventureiros atrapalharam os planos da Guilda seguidas vezes, e até mesmo eliminaram alguns de seus líderes. Mas nunca conseguiram destruir a organização de vez.

Trokhard

No extremo sudeste do reino, próxima à junção entre as fronteiras de Deheon e Yuden, fica a cidade de Trokhard. Como no resto do reino, aqui também a tradição da armas é forte — mas um pouco diferente.

Há cerca de cem anos, a cidade teria sido visitada por Ideki, um samurai da distante ilha de Tamu-ra. Após ajudar a defender o povo local contra um ataque de gnolls, Ideki foi encontrado morto na manhã seguinte, em seu quarto na estalagem, com a própria espada cravada no ventre. Mais tarde, graças a um clérigo capaz de falar com os mortos, o enigma de sua morte foi desvendado: Ideki participava de uma missão

secreta para seu mestre. Detendo-se para proteger a cidade, não conseguiu cumprir sua missão a tempo — e por isso cometeu o suicídio ritual de seu povo.

"A imitação é a forma mais sincera de elogio", e em nenhum outro lugar esse ditado é tão verdadeiro quanto em Zakharov. O povo de Trokhard comoveu-se com a bravura do jovem samurai, que deu a própria vida para ajudar estranhos. Desde então, as armas que o guerreiro carregava consigo — a espada longa katana, a espada curta wakizashi e o arco daikyu — foram adotadas como símbolo da cidade.

Durante décadas os armeiros locais estudaram as técnicas tamuranianas para fabricar espadas, arcos e também outras armas. Como resultado, Trokhard é um dos poucos lugares no Reinado onde pode-se adquirir uma katana, wakizashi, kama, ninja-to e outras armas "orientais".

Tahafett

Tahafett, uma das primeiras cidades do reino, poderia ser hoje uma das maiores metrópoles de Zakharov. No entanto, a tragédia caiu sobre seu povo poucos anos após sua fundação.

Graças ao fato de que a capital Zakharin abriga o famoso machado de mesmo nome, é costume no reino que cada cidade tenha uma arma como símbolo (ou "mascote", diriam alguns). Quanto mais poderosa e importante a arma, maior o status da cidade. Tahafett adotou como sua "arma eleita" a Espada de Tahafett, pertencente a um antigo guerreiro, morto enquanto ajudava a desbravar o território onde agora fica a cidade.

Firmemente encravada em um pedestal, a espada mágica parecia uma homenagem justa ao herói e um símbolo magnífico para a cidade. No entanto, ninguém sabia que a arma era

amaldiçoada — o próprio guerreiro Tahafett morreu por ter sido traído pela espada em um combate decisivo. Uma vez posicionada no centro da cidade, ela passou a transmitir sua maldição para todos à volta.

Desde então nenhum habitante de Tahafett conseguiu abandonar a cidade. Isolados, incapazes de cuidar das fazendas distantes, morreram aos poucos de frio e fome — e mais tarde retornaram como mortos-vivos. Hoje Tahafett é uma cidade-fantasma, infestada de esqueletos, zumbis e ghouls.

Qualquer criatura que entra na cidade tem grande dificuldade em sair, façanha que exige imensa força de vontade (teste de Vontade, CD 28). Supõe-se que a maldição será quebrada apenas quando a Espada de Tahafett for removida de seu pedestal. Isso é algo que poucos ousam tentar, uma vez que dessa forma a maldição seria rogada sobre o novo portador da arma.

Cidade de Rhond

Esta cidade é famosa não apenas por abrigar o templo central do culto de Rhond, o Deus das Armas — mas também porque ali vive o PRÓPRIO Rhond!

É fato que, em Arton, qualquer criatura com poder suficiente e determinado número de devotos recebe o status de divindade menor. Diz a lenda que Rhond teria sido um dos mais antigos clérigos de Keenn no mundo. Após uma vida de grandes aventuras, combates e descobertas, ele transformou magicamente seu corpo em uma forma monstruosa de seis braços. Acumulou tanto poder e artefatos mágicos que acreditou ser capaz de vencer o próprio Deus da Guerra. Fez uma viagem planar até o reino de Werra para desafiar Keenn, mas acabou derrotado.

No entanto, o Deus da Guerra não puniu o perdedor; estava muito orgulhoso pela forma como foi desafiado. Um servo de Keenn não deve se acovardar diante de nenhum adversário, nem mesmo seu próprio deus! Como recompensa, Rhond recebeu de Keenn a imortalidade, o poder mágico de forjar as mais poderosas e magníficas armas, e o título de Deus das Armas e Armeiros — como ele passaria a ser conhecido pelos próximos séculos.

Rhond viajou pelo mundo, tornando suas armas famosas. A lenda do Forjador Imortal ganhou seguidores. A Cidade de Rhond é onde ele e seus devotos decidiram estabelecer o templo da ordem, que hoje marca o centro de uma cidade média.

Os quase trinta clérigos de Rhond atualmente ativos conquistaram esse status após receber armas especiais do próprio Rhond, e jamais deixar de usá-las em combate. Eles protegem o templo, impedindo que o trabalho de seu mestre seja perturbado por aventureiros que cobiçam suas armas. Também é trabalho dos clérigos proteger o povo da cidade, que venera Rhond como seu deus. O Forjador Imortal não é conhecido por sua paciência ou generosidade, mas ele às vezes concorda em forjar armas que sejam destinadas a grandes objetivos.

Quanto aos planos de Rhond, é bem possível que ele ainda não tenha desistido completamente de derrotar Keenn...

Geografia

Estepes do Norte

O extremo norte de Zakharov é semelhante ao norte das Uivantes, com terreno plano e vegetação rasteira de clima frio. Não há grandes cidades humanas aqui. Nesta área hostil, ruim demais para a agricultura, pecuária ou mineração, apenas grupos nômades conseguem sobreviver.

Bárbaros remanescentes da colonização do Reinado ainda podem ser encontrados aqui, em pequenos grupos. Eles têm muito em comum com os cavaleiros nômades da Estepe Selvagem das Uivantes, mas não chegam a ser tão violentos. Nos últimos tempos, chegam até mesmo a negociar armas com as cidades do sul e cavalos com Namalkah. Os mais jovens acabam deixando suas tribos para se tornar aventureiros.

Nas Estepes do Norte também encontramos algumas poucas tribos orcs. Estes vivem em escaramuças com os bárbaros, o que costuma provocar o surgimento de meio-orcs.

Rio Lengarim

Este afluente do Rio da Fortitude nasce em vários pontos das Colinas Centrais e fornece água para boa parte da região centro-norte do reino, de forma que muitas cidades de médio porte foram erguidas em suas margens.

O rio recebeu o nome de um explorador anão que guiava um grupo de colonos humanos através da região, mas morreu afogado ao cair por acidente em suas águas. Desde então comenta-se que o rio é assombrado: o fantasma de Lengarim pode ser visto de tempos em tempos vagando sobre as águas, à espera de aventureiros para guiar. Se ele de fato costuma conduzir aventureiros em segurança, ou apenas atraí-los para uma morte igual à sua, não se sabe.

Colinas Centrais

Zakharim é um reino de terreno plano, dominado principalmente por campos e colinas baixas, sem acidentes geográficos dignos de nota. Seu ponto mais elevado são as Colinas Centrais, que não chegam a 1.500m de altitude. Mesmo grupos de viajantes inexperientes poderiam atravessá-las sem muito risco, não fosse pela presença de monstros.

Com a escassez de grandes florestas, montanhas e outros bons esconderijos no território, a maioria dos monstros do reino adotou as Colinas como covil. Aqui encontramos grifos, hidras e ocasionalmente dragões. Para os caçadores de monstros do reino, não há lugar mais indicado para agir.

Floresta de Kayalla

A maior massa florestal em Zakharov fica próxima ao extremo sudeste do reino. Ela é conhecida como o lar de Kayalla (DRÍADE, CN), a Rainha Verde.

Kayalla é uma dríade — um tipo de fada ligada a florestas e

bosques —, talvez entre as mais antigas e poderosas de Arton. Ela ergue golens-árvore para proteger a floresta e seus habitantes contra criminosos. E Kayalla considera um "criminoso" qualquer pessoa ou criatura que danifique suas árvores ou machuque seus animais.

Dríades comuns têm sua alma abrigada em uma árvore antiga. Seus corpos femininos podem ser destruídos, mas sempre serão restaurados enquanto a árvore hospedeira viver. Apenas a destruição dessa árvore pode realmente matar a dríade. A alma de Kayalla está em um carvalho gigantesco, protegido por um verdadeiro batalhão de espadas-da-floresta, árvores-matilha, ursos-folhagem e outras criaturas vegetais.

Outros Pontos de Interesse

Fortaleza de Destrukto

Um dos alvos mais visitados pelos caçadores de tesouro locais, este antigo forte teria sido o quartel-general de Destrukto, antigo sumo-sacerdote de Keenn. Diz a lenda que o clérigo abrigava em sua fortaleza um exército muito bem armado e treinado, composto por guerreiros humanos e golens de batalha. Seu plano era derrubar o regente e tomar o controle do reino. Ironicamente, Zakharov foi salva da dominação pelo vilão Mestre Arsenal — que, logo após sua chegada a Arton, derrotou Destrukto em combate e tornou-se o novo clérigo máximo do Deus da Guerra.

Hoje, a fortaleza está em ruínas. Seus tesouros e artefatos mais poderosos foram levados por Arsenal — e o restante pilhado por aventureiros. No entanto, acredita-se que o antigo clérigo tinha câmaras secretas onde alguns itens importantes ainda podem estar escondidos, assim como guardas golens deixados para protegê-los.

Guildas e Organizações

A Guilda dos Mineradores

Sediado em Yuvalin, trata-se de um dos mais poderosos sindicatos do crime no Reinado. Sua influência alcança não apenas Zakharov como também se espalha através de outras nações.

A Guilda é secretamente chefiada pelos patriarcas de algumas das famílias mais ricas de Zakharov, sendo que nem todas vivem em Yuvalin. Controlando o principal suprimento de metais e gemas preciosas da região, a Guilda consegue influenciar até mesmo as decisões do regente — que tem lutado para livrar o reino dos bandidos, mas sem sucesso. Walfengarr Roggandin sabe que, desde a partida dos anões e seu fornecimento de minérios, a Guilda tem praticamente a economia do reino nas mãos. Mais um motivo para que o regente procure desesperadamente restaurar a aliança com Doherimm.

A Guilda enriquece explorando os trabalhadores das minas de Yuvalin, e cobrando preços elevados por seus produtos. Comerciantes de outros reinos que tentem negociar minério com os zakharovianos são prontamente atacados por bandidos contratados. O mais conhecido deles, o assassino Manto da Morte (HUMANO, LAD6/ASS3, NM), já eliminou muitos rivais da Guilda.

Os Monges de Mãos Vazias

No reino das armas, há quem lute contra elas. Mestre de uma exótica técnica de luta chamada caratê ("mãos vazias" em tamuraniano), o homem conhecido como Mão de Aço comanda uma ordem de monges devotada ao combate desarmado. Através de treino intensivo, estes artistas marciais conseguem tornar suas mãos tão perigosas quanto armas afiadas. Eles viajam pelo reino para provar sua força e fazer com que as pessoas desistam de suas armas — uma missão bastante ingrata quando se trata do povo de Zakharov. De fato, os zakharovianos consideram estes monges extremamente chatos!

O próprio Mão de Aço (HUMANO, MNG9, LN) é um homem imenso, e ainda mais forte do que aparenta. Não tem problemas em falar de seu passado: quando jovem, fez parte de um grupo de aventureiros. Em certa ocasião foram todos apanhados em uma emboscada, sem suas armas. Apenas o monge sobreviveu, e desde então essa preciosa lição tem orientado sua vida. "Confiar em armas é confiar em pó e areia", ele costuma dizer, citando um antigo sábio de Tamu-ra.

Os Desarmeiros

Sendo as armas tão valiosas em Zakharov, é natural que sejam cobiçadas por criminosos. Os Desarmeiros são uma antiga e bem organizada quadrilha de ladrões de armas. Com o tempo, "Desarmeiro" acabou se tornando um termo pejorativo local para qualquer ladrão.

Viajar sem proteção com uma arma valiosa é correr o risco de ser atacado por estes ladinos. Sabendo que as melhores peças estão nas mãos de aventureiros, os Desarmeiros incluem em cada bando indivíduos com habilidades variadas, como guerreiros, ladrões, magos e até clérigos (tipicamente de Hyninn ou Nimb). Em geral não matam suas vítimas: se possível, usam magias ou poções para incapacitá-las e tomar suas armas, para depois negociá-las no mercado negro de armas existente em todas as grandes cidades do reino.

Além de roubos e assaltos, os Desarmeiros também praticam todo tipo de atividade ilegal ligada a armas. Desde o tráfico de armas ilegais (como peças malditas ou falsificadas) até o contrabando (conta-se que eles têm fornecido armas clandestinamente para Yuden).

Divindades Principais

Embora o deus Keenn seja amplamente venerado pelo povo, não existem aqui templos em sua homenagem. O povo de Zakharov vê o Deus da Guerra como um protetor durante as épocas em que a batalha implacável e sanguinária é inevitável, e não como o vilão que as outras nações costumam enxergar. Khalmyr, que em outras partes costumava absorver este aspecto

da "guerra justa", aqui é visto como um juiz, que mantém a balança equilibrada. Estes são os deuses do Panteão mais populares no reino, sendo difícil saber exatamente quem fica em primeiro lugar.

O terceiro culto favorito em Zakharov pertence a um deus menor, Rhond, o Deus das Armas e Armeiros. Seu templo principal fica abrigado na Cidade de Rhond — onde o deus de fato pode ser encontrado! Na forma de uma criatura imensa e blindada, de seis braços, ele está sempre trabalhando em sua forja, produzindo algumas das armas mais magníficas de Arton. Seus clérigos se encarregam de impedir que o trabalho do mestre seja perturbado.

Ao contrário do que ocorre em reinos que não sejam Deheon, temos em Zakharov uma grande quantidade de devotos de Valkaria. Talvez a Deusa da Humanidade tenha a simpatia deste povo devido à sua rivalidade com os anões de Doherimm. Também ao contrário do que seria esperado, a deusa Marah também conta com muitos seguidores — como já foi dito, os zakharovianos amam armas, mas não amam a guerra.

Rhond, Deus das Armas e Armeiros

São comuns clérigos e paladinos de Azgher, Tanna-Toh, Glórienn, Hyninn, Lena, Lin-Wu, Nimb, Thyatis e Tauron. São incomuns servos de Allihanna, Wynna, Megalokk e Grande Oceano. Devotos de Tenebra, Leen (Ragnar) e Sszzaas são odiados, e perseguidos assim que descobertos.

Encontros

É razoavelmente seguro viajar entre as cidades de Zakharov, especialmente na parte centro-sul. Exceto pelas Colinas Centrais e a Floresta de Kayalla, poucos lugares são conhecidos por abrigar monstros e animais fantásticos.

Mesmo assim, existem riscos. Como em Deheon, assaltantes goblins e gnolls são comuns. Nesta região eles não temem grupos armados, uma vez que TODOS por aqui usam armas e poucos sabem realmente usá-las. Isso pode levá-los a atacar aventureiros por acidente — e eles fugirão como ratos assim que a verdade for revelada!

Predadores territoriais espreitam nas áreas selvagens, atacando quem entrar em seu território. Kobolds e centauros podem ser encontrados em pequenos grupos ou tribos, mas é raro que tomem atitudes hostis contra forasteiros.

A parte norte do reino é bem mais perigosa. Ali encontramos mais animais selvagens — incluindo búfalos, alces, lobos, ursos e panteras — e também bárbaros, sejam humanos ou orcs.

Aventureiros

Com tantas armas à volta, grande parte dos aventureiros locais decidem ser guerreiros. Eles aprendem desde cedo a lidar com uma grande variedade de armas, e em geral podem contar com peças de qualidade superior como herança de família. Gladiadores, cavaleiros, paladinos e mestres-de-armas (um tipo especial de guerreiro-armeiro) são comuns.

Isso, entretanto, não impede a proliferação de outros tipos de herói. Ladrões são a segunda classe mais difundida no reino — não podia ser diferente, com tantas armas valiosas e oportunidades para roubá-las. Os bardos mais renomados são aqueles que conhecem a história das armas mais célebres.

Os magos mais bem-sucedidos são aqueles especializados em reconhecer, reparar ou fabricar armas mágicas, é claro. O mago "puro" é um tanto raro: quase todos são magos-guerreiros, que combinam poder mágico com habilidade de combate. Já os clérigos, que combinam magia com poder de luta, são bem mais comuns. Na verdade, neste reino é difícil dife-

renciar um clérigo aventureiro de um padre comum, já que ambos andam armados...

Bárbaros e rangers são mais facilmente encontrados ao norte do reino, mas por vezes também visitam as cidades do sul. Druidas e xamãs raramente são vistos.

NAMALKAH

O Reino dos Cavalos

Ao norte do Reinado, na margem sul do Rio dos Deuses, estão as mais belas pradarias e gramados que os bardos cantam. Nessas planícies são encontrados os mais belos e garbosos cavalos selvagens que se pode imaginar. Criaturas magníficas, que exalam perfeição e um senso de nobreza ímpar. Só mesmo um único lugar em toda Arton pode oferecer montarias tão divinas: Namalkah, o Reino dos Cavalos.

Não é de se espantar que os nativos tenham tanto orgulho desses animais, chegando a considerá-los quase como pessoas. Em Namalkah a vida de um cavalo é tão sagrada quanto a própria vida humana, senão mais. Qualquer coisa ligada a cavalos assume um aspecto mais que importante no cotidiano do reino. É notório em toda Arton que os melhores criadores, cavaleiros, amazonas, tratadores, cavalariços e médicos especializados em cavalos são os namalkahnianos.

Tamanho é o valor dos cavaleiros e cavalos do reino que estes se tornaram a base fundamental de Namalkah, tanto econômica — pois seus animais são exportados para quase todas as outras nações — como religiosa, ideológica e filosoficamente. As crianças recebem seu cavalo próprio aos seis anos de idade, com a responsabilidade de cuidar dele como um adulto cuidaria de um filho.

Essa ligação com cavalos pode transmitir a impressão de que nativos deste reino são rústicos, como rangers ou bárbaros. De fato, os namalkahnianos descendem de tribos bárbaras e têm uma forte ligação com a natureza, mas são também pessoas sofisticadas. O reino apresenta numerosas grandes cidades, com construções de porte e considerável sofisticação. Grandes mansões e uma nobreza que se orgulha dos avanços do reino podem ser encontradas em praticamente todas as principais cidades.

História

Quando os colonizadores vindos de Arton-Sul encontraram a estátua de Valkaria — e Roramar Pruss decidiu construir sua cidade a seus pés —, uma pequena parte desses colonizadores não concordou com a decisão.

Esse grupo dissidente não mostrava o mesmo fervor religioso dos seguidores de Pruss, e não acreditava que a deusa faria algo por eles. "Os deuses nos abandonaram em Lamnor", disseram. "Vamos conquistar nossa terra sem ajuda deles!" Assim, esses descrentes continuaram a seguir para o norte, em busca de melhor terreno. Tempos depois, parte desse mesmo grupo fundaria Salistick, o Reino sem Deuses.

No entanto, a caravana não era composta apenas por pessoas sem fé ou ressentidas com os deuses. Alguns apenas preferiram procurar uma terra mais favorável para se fixar, pois não achavam satisfatória a região onde hoje é Deheon. Ao mesmo tempo, não concordavam com algumas decisões dos regentes de Salistick. Tudo isso levou uma nova caravana a partir do Reino sem Deuses e buscar outras paragens.

Encontrando o obstáculo quase intransponível que o Rio dos Deuses representava, os colonos se estabeleceram junto ao grande corpo d'água. Viver ali trazia diversas vantagens: irrigação e terreno fértil para o plantio, pesca e caça abundantes, entre outras.

Não tardou para que os colonos travassem contato com as tribos nativas. Ao contrário do que aconteceu na maioria dos outros reinos, quase não houve conflitos. Os futuros namalkahnianos tiveram contatos pacíficos e tranqüilos com os bárbaros — que por sua vez, eram menos hostis do que os antigos exilados de Lamnor acreditavam.

Os tais "bárbaros" tinham uma cultura rica, com crenças, técnicas de agricultura e pecuária bastante avançadas. Respeitavam a natureza e sabiam conviver com os animais em harmonia. E acima de tudo, consideravam os cavalos selvagens como "irmãos de alma". Veneravam Hippion, o Deus dos Cavalos e Cavaleiros.

Com o passar do tempo, a miscigenação fez desaparecer as diferenças entre colonos e bárbaros. Ambos formariam o povo de Namalkah — um povo que construiu grandes metrópoles, mas nunca abandonou o orgulho de sua origem bárbara, sua ligação com a natureza e seu respeito pelos cavalos selvagens. Nem mesmo a (relativamente) recente separação de Callistia abalou a confiança de Namalkah, uma nação pacífica e nobre. Os mais velhos (e mais ácidos), inclusive, acreditam que Callistia era apenas um peso morto para o reino.

Clima e Terreno

Namalkah apresenta clima tropical, com altas temperaturas durante o verão, mas amenizadas pela umidade proveniente do Rio dos Deuses e outras grandes massas de água. O clima no reino também é caracterizado por ventos fortes, sem dúvida responsáveis pela erosão das montanhas. Na verdade, tornados e ciclones são mais comuns aqui que em qualquer outra nação — e representam um dos maiores temores dos nativos.

Planícies e pradarias formam grande parte do terreno no Reino dos Cavalos, cobrindo grandes áreas com grama e matagais não muito altos. Apesar dessa vastidão, ainda se pode encontrar uma eventual floresta, montanha ou ravina. Muitos rios atravessam o reino, mas muito poucos são caudalosos ou

amplos o suficiente para formar vales ou depressões. Em geral, é um dos reinos mais "planos" do Reinado.

Fronteiras

Namalkah possui pelo menos uma fronteira clara: o Rio dos Deuses. Antes de chegar às Uivantes e depois de passar por Callistia, o gigantesco rio limita a parte norte do reino.

Ao sul, o reino faz divisa com Zakharov (no extremo sudoeste) e Yuden. A nordeste fica Callistia, que antigamente fazia parte de Namalkah, mas depois declarou-se um reino independente. A oeste, uma pequena parte do reino faz fronteira com a Estepe Selvagem no extremo norte das Uivantes, mas ainda separada pelo Rio dos Deuses. Os reinos de Salistik e Nova Ghondriann, ambos a sudeste, completam as fronteiras namalkahnianas.

Note que as fronteiras com Callistia e Yuden são linhas retas, sem grandes acidentes geográficos para marcá-las com clareza. Por vezes isso provoca atritos entre os regentes, cada um declarando certos pontos como seu território. De fato, alguns habitantes de cidades muito próximas das fronteiras nem mesmo sabem dizer em que reino vivem!

Cavaleiro de Namalkah

População

Embora o reino possua uma grande extensão de terra, o Namalkah possui relativiamente poucos habitan tes, aproximadamente 1.450.000.

Essencialmente, pode-se dizer que a maioria dos namalkahnianos são humanos (90%), embora não exista aqui qualquer preconceito ou pressão do povo contra semi-humanos. Ainda temos quantidades consideráveis de halflings (5%), elfos (1%) e outros (4%), sendo estes últimos compostos principalmente por centauros.

Os namalkhianos são gente mais alta que a média para o Reinado, com pele escura e rostos de feições angulosas. A maioria tem cabelos longos e negros, como crinas de cavalo, embora cabelos de outras cores não sejam incomuns. Obesos sofrem certo preconceito por parte da população — por aqui não é coisa popular fazer com que um cavalo faça esforço extra!

A ligação dos namalkahnianos com cavalos é notória. Além de serem os melhores criadores de cavalos conhecidos no Reinado, a equitação, criação e todos os aspectos relativos a cavalos fazem parte da cultura local.

Todo personagem nativo de Namalkah possui as perícias necessárias para cavalgar e tratar de cavalos. Essas perícias são de comum conhecimento e tradicionalmente ensinadas, vistas como tão essenciais como qualquer outra. Até mesmo personagens que normalmente não teriam muita intimidade com essas perícias (magos, por exemplo) têm um bom conhecimento delas. Tais habilidades dizem respeito apenas a cavalos; um namalkahniano não sabe usar ou lidar com outras montarias, como camelos ou elefantes.

Os nativos de Namalkah também conseguem falar livremente com cavalos. Não é um poder mágico (portanto, não pode ser anulado como uma magia), mas sim um profundo entendimento da natureza desse animal. Novamente, essa habilidade é válida apenas para cavalos.

Regente

O sistema de governo de Namalkah combina elementos adotados pelos antigos nobres de Arton-sul com a organização dos bárbaros nativos. Os habitantes de cada vila ou cidade

escolhem seu representante por bom senso ou voto direto — normalmente apontando um membro mais velho da comunidade, ou alguém que possua certa influência na região. Posses e dinheiro nem sempre determinam esse representante.

Esses líderes comunitários (raramente conhecidos como "prefeitos"; o termo "chefe" é muito mais comum) participam de reuniões mensais na capital para discutir os rumos do reino, decidir questões polêmicas e resolver problemas nacionais. Esse enclave também decide qual dos representantes será eleito como o Rei de Namalkah perante os outros participantes do Reinado.

O atual rei é Borandir Silloherom (HUMANO, GUE4/ARI4, LB), chefe da capital Palthar. Além de um dos maiores e mais ricos criadores de cavalos de Namalkah (na verdade, um dos homens mais ricos em todo o Reinado!), Borandir também atua como organizador de torneios. Ele participa, direta ou indiretamente, de quase todos os negócios lucrativos do reino.

Ao contrário do que tipicamente ocorre com governantes ricos demais, Borandir é bastante respeitado e admirado por seu povo. A opinião geral é que ele ajuda o reino mais do que a si próprio, e seu sucesso material seria uma justa recompensa por sua nobreza e altruísmo. De fato, é difícil imaginar um rei tão dedicado ao bem-estar de seus súditos.

No entanto, correm boatos de que a família Silloherom sofre de uma antiga maldição, com efeitos terríveis. E o esforço de Borandir em ajudar outras pessoas teria justamente o objetivo de afastar a maldição.

Cidades de Destaque

Palthar (capital)

As típicas cidades namalkahnianas são modestas, sem exibir luxo ou riqueza exageradas. Torres e outras estruturas muito elevadas são raridade. Isso pode fazer parecer aos estrangeiros que trata-se de um reino pobre, sem recursos. Na verdade, o próprio povo prefere esse estilo de vida, por valorizar outras formas de conforto.

A arquitetura local costuma privilegiar grandes espaços abertos, parques e outras áreas verdes, mesmo nas cidades mais densamente povoadas. Quase não vemos casas de alvenaria com mais de um andar (poucos em Namalkah gostam de viver muito longe do solo). Esse tipo de estruturação urbana "horizontal" faz com que quase tudo fique mais distante. É preciso andar muito para chegar até onde se quer — o que não chega a ser um problema para pessoas que praticamente nasceram sobre o dorso de um cavalo.

Palthar segue esses mesmos preceitos. A cidade foi escolhida como capital de Namalkah não apenas por ser a maior do reino, mas também a mais próspera. Em poucos anos, o que era antes uma simples vila elevou-se ao status de metrópole, abrigando os mais bem-sucedidos criadores e negociantes de cavalos.

Palthar tem amplas estradas, imensos (mas baixos!) prédios públicos e admiráveis obras de infraestrutura, como galerias de esgoto e aquedutos, além de palácios e castelos onde vivem seus cidadãos mais ricos. Tanto conforto tornou-a famosa como um dos melhores lugares para se viver, atraindo famílias de todo o reino. Tal avanço se deve a uma rica e tradicional família de cavaleiros, criadores e mercadores de cavalos; os Silloherom, família à qual pertence o atual chefe da cidade e Rei de Namalkah.

Além de criar e negociar os mais magníficos cavalos do reino, os Silloherom participam de praticamente todos os grandes negócios realizados na cidade. Quase metade dos paltharenses trabalham para a família. Por razões que ninguém parece saber, os Silloherom acreditam que é seu dever proteger e cuidar da cidade — um trabalho que até agora realizaram com perfeição. Palthar talvez seja a única grande cidade no Reinado sem bairros pobres ou atividade criminosa digna de nota.

Outros motivos de orgulho para os cidadãos de Palthar são: o Instituto de Estudos Eqüinos, onde — com o devido tempo e determinação — pode-se aprender tudo que há para saber sobre cavalos; o Mausoléu de Hippion, onde descansam os restos mortais de alguns dos cavalos mais famosos do reino, com suas histórias devidamente registradas (incluindo cavalos pertencentes aos próprios deuses!); e os Parques Tranqüilos, onde uma ordem de druidas de Allihanna presta cuidados a cavalos doentes ou idosos.

Yron

Esta cidade fica situada às margens do Rio Amarante, o segundo maior rio do reino (o primeiro, naturalmente, é o Rio dos Deuses). Por sua posição privilegiada, atua como ponto de entrada para grande parte da mercadoria importada que entra em Namalkah — sendo, portanto, o mais importante ponto comercial na região norte.

Embora não seja tão vasta ou bem estruturada quanto a capital, Yron é igualmente rica. Faz parte da tradição local adornar os cavalos com jóias e gemas preciosas (na verdade, usar pessoalmente jóias mais bonitas que as de seu cavalo é considerado de extremo mau-gosto). Os mais endinheirados chegam ao extremo de equipar suas montarias com ferraduras de prata, ouro ou até platina.

Yron é uma cidade especializada em serviços, não em produção: a criação local de cavalos é fraca, mas compensada pela qualidade de seus tratadores, cavalariços e veterinários. No ramo dos heróis aventureiros, os melhores cavaleiros mercenários do reino também podem ser contratados aqui.

A Academia de Medicina Eqüina, conduzida por experientes clérigos, druidas e xamãs, é o melhor lugar em toda Arton para encontrar a cura de qualquer doença ou maldição ligada a cavalos. Esta Academia mantém intercâmbio com o Instituto de Estudos Eqüinos de Palthar.

Igualmente digno de nota é o trabalho da Guilda dos Cavalariços e Tratadores, que organiza as diversas escolas e tutelagens específicas dos tratadores de cavalos em Yron. Todo nativo de Namalkah sabe como tratar um cavalo, mas tornar-se um grande mestre nessa área ainda é uma tarefa árdua. Muitos

estrangeiros chegam a Yron através dos transportes fluviais para ingressar nessas escolas.

Suth Eleghar

Como a cidade mais próxima do reino de Yuden, Suth Eleghar é o principal ponto comercial da região sul do reino, disputando com Yron o título de cidade economicamente mais importante para Namalkah. No entanto, enquanto Yron trabalha com importação, Suth Eleghar tem como especialidade a exportação.

Graças a um tratado com o reino ao sul, as estradas da região são muito bem patrulhadas e seguras — protegidas pelos severos soldados de Yuden —, tornando a vida mais fácil para os mercadores. Ao contrário de sua "cidade-rival" ao norte, Suth Eleghar tem grandes fazendas de criação de cavalos enchendo suas paisagens. Muitas dessas fazendas são responsáveis por animais de corrida, competição ou exibição.

Corridas de cavalos são uma tradição local. Além das Corridas do Festival Anual em Drekkelar (a cidade mais próxima, no reino de Yuden), os suth-elegharianos realizam — seis meses após o festival yudeniano — a Grande Final das corridas de cavalo, cujas provas decisivas acontecem durante todo o ano. Esse é o evento mais esperado do ano, atraindo espectadores e competidores de todo o reino (e também de reinos vizinhos) para uma festa de três dias.

Comenta-se que o famoso corredor yudeniano Michael Hursten (mais detalhes sobre ele em Yuden) não entra na cidade desde uma briga com um cavaleiro namalkahniano chamado Haazen Darveis (HUMANO, ESP6, CN), um dos mais populares em Suth Eleghar. Os dois se recusam a falar sobre o assunto, mas especula-se que tenha alguma relação com a morte de Incandescente, o cavalo de Darveis.

Mínua

Como a cidade mais próxima do extremo oeste do reino, Mínua é um dos locais mais frios de Namalkah, graças à sua proximidade com as Uivantes.

Situada em uma região não muito povoada, Mínua tem poucos habitantes se comparada a outras cidades grandes namalkahnianas — mas goza de certo prestígio e fama, devido a seus singulares cavalos albinos. A espécie só existe nessa região, domesticada há muito tempo por bárbaros que traçam algum parentesco com os esquimós das Uivantes.

Os cavalos de Mínua são totalmente brancos (até os cascos) e com olhos vermelhos. São bem maiores, mais fortes e vigorosos que o cavalo de montaria comum. Além disso, têm crinas mais densas, tufos de pêlos nas patas e pelagem mais grossa. Embora sejam mais lentos que o cavalo comum, são extremamente resistentes ao frio — tanto que não podem ser afetados por nenhuma forma de frio não-mágico. Tudo isso faz deles uma montaria perfeita para a região.

Mínua tem sua economia baseada na cuidadosa criação e preservação dessa espécie. Não há pontos turísticos ou outros lugares de interesse na cidade, mas mesmo assim ela é visitada por viajantes. Afinal, em uma região tão fria, qualquer taverna ou estábulo são uma bênção para os nativos de Namalkah, tão acostumados a um clima mais quente.

Geografia

Os Desfiladeiros de Dópsia

Uma das raríssimas áreas montanhosas do reino, e conseqüentemente uma das mais famosas (juntamente com os Montes Nublados), os Desfiladeiros de Dópsia são o resultado da erosão do rio Ammenes, outrora vasto e caudaloso, com um enorme volume d'água. Hoje em dia, contudo, o Ammenes não passa de um pequeno córrego nas profundezas dos desfiladeiros. O que teria causado a diminuição do Ammenes, ninguém sabe ao certo.

Os Desfiladeiros são considerados um dos lugares mais perigosos em toda Namalkah. Ali vive uma enorme quantidade de trolls, sempre em batalha contra os gigantes que também querem a região para si. Para piorar, temos também muitos ogres e ciclopes escondidos nas cavernas, que ocasionalmente tomam parte no conflito — em qualquer dos lados, dependendo do que lhes é oferecido.

A região seca e pedregosa também é propícia como esconderijo para felinos selvagens, quimeras e grifos. Aparentemente não há lobos; alguns rangers (que ainda insistem em viver perto do desfiladeiro) costumam dizer que os lobos "foram viver em algum lugar mais calmo, como uma área de Tormenta, por exemplo".

Os Montes Nublados

Mesmo sendo "o ponto mais alto de Namalkah", os Montes Nublados não são montanhas muito altas se comparadas às Uivantes ou Sanguinárias. Mas, para os habitantes do reino mais plano de Arton, são vistos com espanto e alguma admiração.

Os Montes Nublados — chamados assim por causa das nuvens que sempre circundam seus cumes — são formados por quatro montanhas, sendo que a maior abriga a nascente do Rio Amarante. Não são montes muito escarpados ou difíceis de escalar (para alguém com experiência no assunto). Algumas cavernas horizontais podem ser encontradas mesmo nas partes mais baixas dos montes, servindo como abrigo provisório para viajantes. Desde que não estejam, é claro, sendo usadas como toca por animais selvagens (o que é comum).

Os namalkahnianos preferem evitar estes montes, por três motivos em especial: é difícil cavalgar através deles, o que poderia até mesmo quebrar as patas de um cavalo; os montes são habitados por grifos (que, como todos sabem, adoram carne de cavalo e não dispensam carne humana); e pelo boato de que a região tem sido usada como esconderijo por um dragão de duas cabeças. Essa última informação nunca foi comprovada, mas ninguém quer arriscar.

Alguns nativos dizem ainda que uma estranha dupla de aventureiros estrangeiros teria fixado residência nas montanhas: um guerreiro anão chamado Tohnneimm (ANÃO, GUE6, CB) e um centauro de nome Junip Cascos-de-Ferro (CENTAURO, GUE5, NB).

O Refúgio de Alliah

Com planícies verdejantes cobrindo praticamente todo o reino, qualquer tipo de vegetação mais cerrada ou acidente geográfico acaba por se tornar conhecido, por menor que seja. Foi o que aconteceu com esta floresta.

O refúgio é na verdade a parte mais interna de uma floresta no extremo leste de Namalkah, nas fronteiras com Callistia e Nova Ghondriann, incluindo parte da margem do Rio Vermelho. Embora seja chamada de floresta, um druida poderia dizer que mais se aproxima de um matagal, pois não há muitas árvores altas e mesmo essas são bem espaçadas entre si.

A região não teria nada de curioso não fossem os centauros que lá vivem. Tempos atrás, algumas tribos nômades destas criaturas proclamaram o lugar como seu território. Nenhum não-centauro pode entrar no Refúgio de Alliah sem a devida autorização. O regente de Namalkah na época concordou em ceder a região aos centauros, desde que estes não tentem expandir seu território e nem entrar em conflito com as cidades ou reinos vizinhos.

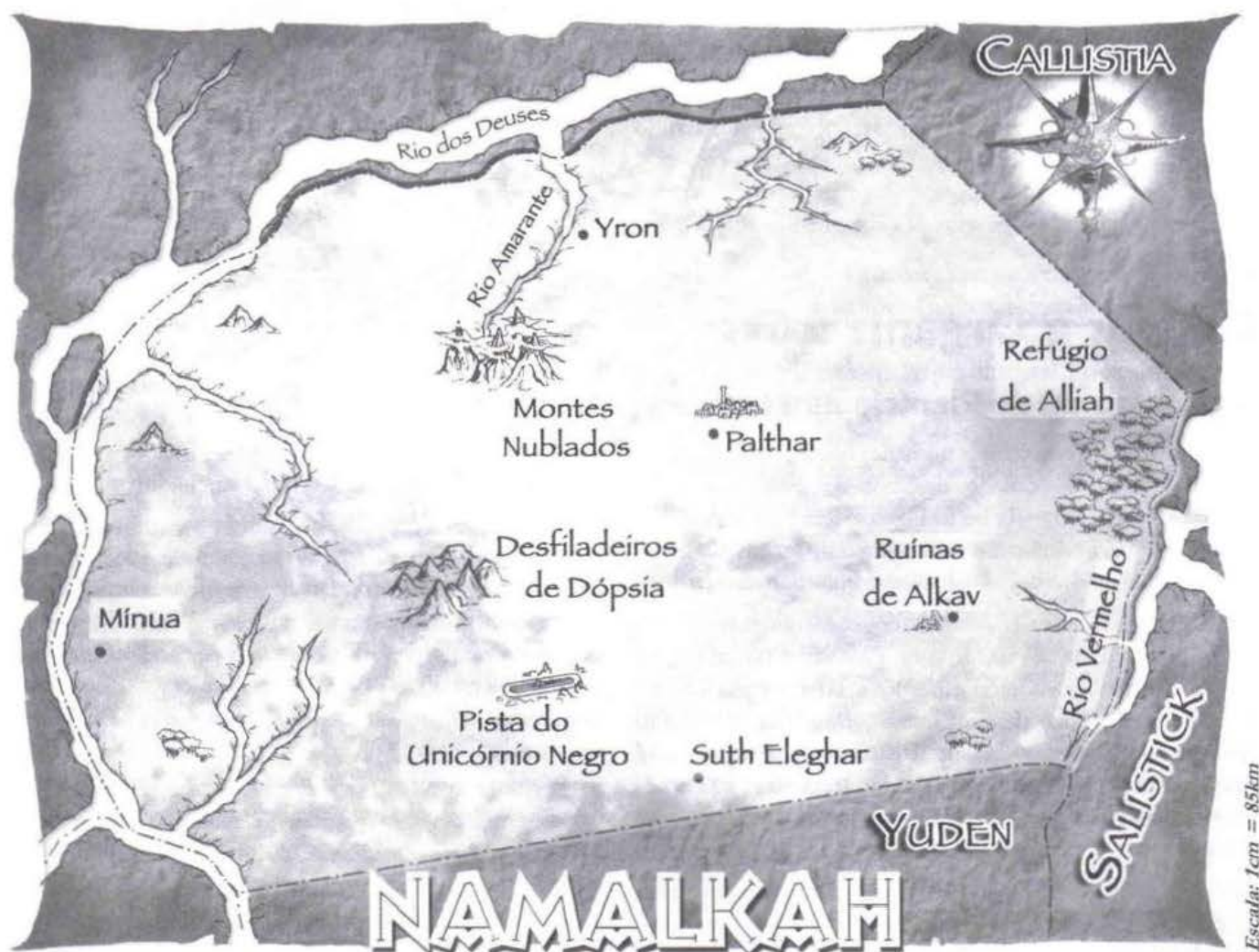
Hoje em dia, os centauros vivem pacificamente no refúgio, sendo muito difícil que aceitem a visita de um não-centauro. As únicas exceções são feitas para elfos. O motivo está no fato de que em certa ocasião o líder dos centauros, Brahm Crina-Negra (CENTAURO, RGR2/DRD6, N), teve a ajuda de um elfo; por essa razão, os centauros estendem sua hospitalidade ao "povo sem pátria".

Brahm é um inimigo ferrenho de Rark, o líder dos Cascos Sangrentos. Contra ele, pode até mesmo ajudar ou abrigar aventureiros não-centauros no Refúgio, coisa que dificilmente faria em outras condições.

Outros Pontos de Interesse

As Ruínas de Alkav

Nem mesmo os centauros sabem dizer que tipo de pessoas (se é que eram mesmo pessoas) vivia nestas ruínas.

Uma civilização antiga e desconhecida parece ter habitado Namalkah há muito tempo, antes mesmo da presença dos bárbaros. As únicas evidências disso parecem ser os restos de uma grande cidade, com construções de pedra e alvenaria, e muralhas

repletas de entalhes, pinturas e escrituras bem preservadas.

É certo que estas ruínas devem esconder tesouros antigos, sendo por isso visitadas por aventureiros. Mas também é verdade que ali rondam certos mortos-vivos, mais perigosos que o tipo "comum" destas criaturas, como múmias e zumbis inteligentes.

Curiosamente, estudiosos de Namalkah descobriram — através do estudo das escrituras — que os antigos habitantes de Alkav nunca domesticaram cavalos, considerando-os animais selvagens. Alguns sábios suspeitam até mesmo que esse povo temia os cavalos.

A Pista do Unicórnio Negro

Antigamente usada para sediar grandes torneios entre cavaleiros, esta arena de jogos hoje está abandonada graças a um infeliz incidente ocorrido há trinta anos.

Durante um grande torneio, os favoritos eram a amazona Sooliah e seu fabuloso unicórnio Andhes. Ele estava à frente da corrida, sem desconfirar que um cavaleiro desonesto havia contratado capangas para instalar armadilhas na pista. Caindo em uma delas, o unicórnio tropeçou e derrubou sua dona, matando-a acidentalmente com o chifre.

Enlouquecido, Andhes matou todos os outros competidores, incluindo o assassino de Sooliah, e seus cavalos. Naquele instante, o unicórnio — animal mágico conhecido por sua bondade e pureza — tornou-se negro, e seus olhos vermelhos. Era agora uma fera amaldiçoada, corrompida pelo ódio.

Desde então a criatura protege a pista, atacando e matando qualquer invasor. Sabe-se que o Unicórnio Negro conserva todos os poderes característicos de sua espécie, mas de forma invertida — em vez de curar, por exemplo, sua magia pode provocar ferimentos.

Guildas e Organizações

As Amazonas da Planície sem Fim

Dentre as diversas tribos nômades que existiam no reino antes da chegada dos exilados de Arton-Sul, uma das maiores e mais orgulhosas era a Tribo da Planície sem Fim. Esta tribo, como as demais, recebeu os estrangeiros de braços abertos e juntos formaram o povo de Namalkah como conhecemos hoje.

Alguns indivíduos, porém, não concordaram com o abandono de suas tradições e costumes. Eles acreditavam que os espíritos da natureza ficaram zangados e trariam muita infelicidade. Entre essas vozes descontentes, aquela que falava mais alto pertencia a uma sacerdotisa guerreira, Duria (HUMANA, GUE4/CLR[HIPPION]4, N), descendente de grandes chefes da Tribo da Planície sem Fim.

Duria proclamou que teve uma visão: a glória de seu povo seria recuperada, os espíritos seriam apaziguados e uma nova tribo nasceria, mas apenas mulheres poderiam participar. Ela então começou a reunir amazonas, guerreiras e druidas para formar a tribo nômade conhecida como as Amazonas da Planície sem Fim.

As amazonas são vistas de formas diferentes pelos namalkahnianos. Alguns as consideram pouco mais que um grupo de bandidos, que roubam e saqueiam cidades, e ainda seqüestram bebês para dar continuidade ao bando (prática que elas realmente mantém até hoje). Outros dizem que elas são heroínas, ajudam os necessitados, e estão entre os poucos que combatem os Cascos Sangrentos. E alguns ainda acham que elas apenas querem ser deixadas em paz.

Os Cavaleiros da Tempestade

Estes misteriosos cavaleiros representam um dos maiores mistérios de Namalkah. Quando há inocentes em perigo — sejam vítimas de monstros, bandidos ou mesmo desastres naturais —, eles podem surgir subitamente com suas montarias furiosas, combater a ameaça e então partir, sem dizer uma palavra sequer. Receberam esse nome porque uma grande nuvem de pó e areia, provocada pelos cascos de seus cavalos, ergue-se no horizonte quando eles estão prestes a chegar. O povo acredita que essa nuvem é de onde eles vêem e para onde vão.

Não se sabe ao certo quantos são, pois o seu número muda a cada aparição: podem ser cinco ou seis, ou então dezenas. Mesmo sua raça não é conhecida, pois escondem os rostos com máscaras. No entanto, como notou um aventureiro estrangeiro certa vez, todos carregam espadas e escudos similares aos usados pelos guerreiros do Deserto da Perdição — que fica milhares de quilômetros ao norte, muito além do Rio dos Deuses.

Alguns dizem que os Cavaleiros da Tempestade são espíritos que precisam cumprir uma missão, ou que estariam aguardando uma ordem de seu comandante. Outros dizem que são manifestações do poder de Hippion, encarregados de ajudar seus devotos.

Os Cascos Sangrentos

Centauros são comuns em Namalkah, mas normalmente não se envolvem nos assuntos do reino ou nas vidas das outras raças nativas. Embora sejam um povo isolado, a maioria dos contatos com centauros é amistoso — pois eles são, em sua maioria, nobres, orgulhosos e leais, respeitadores da natureza e do direito à vida. Mas existem exceções.

Os Cascos Sangrentos são um grande bando formado por centauros de má índole, dissidentes de várias tribos (as mesmas que depois se retiraram para o Refúgio de Alliah). Eles acreditam que, por serem mais fortes e estarem no reino há mais tempo que os humanos, estes deveriam ser seus escravos. São centauros que desprezam a deusa Allihanna (normalmente adorada por esta raça), acham que Hippion está morto, e veneram Megalokk, o Senhor do Monstros. Por tudo isso, os Cascos Sangrentos desejam acabar com toda a vida humana e semi-humana na região, bem como vingar-se de seus "primos" traidores.

O líder, Rark (CENTAURO, CLR [MEGALOKK]8, CM), é um clérigo de Megalokk bastante poderoso. Ele utiliza como armas dois grandes machados mágicos, e está sempre protegido por

Rark, líder dos Cascos Sangrentos

uma armadura mágica completa, incrivelmente bem adaptada a seu corpo centauro. Embora os poderes exatos dessa armadura sejam desconhecidos, sabe-se que ela aumenta muito sua força.

Os Cascos Sangrentos atacam pequenas cidades, caravanas comerciais e até mesmo grupos de aventureiros. Os poucos sobreviventes acabam como escravos ou mesmo comida, pois estes monstros cruéis devoram carne humana. Felizmente para o povo de Namalkah, o bando (formado por algumas centenas de guerreiros) não é numeroso o bastante para ameaçar cidades de médio ou grande porte. Mas Rark pode ter planos para que isso mude...

Divindades Principais

Como herança do povo bárbaro que vivia na região, os atuais nativos de Namalkah cultuam o antigo deus Hippion ainda hoje. Patrono dos cavalos, cavaleiros e amazonas, Hippion não faz parte do Panteão, sendo um dos poucos deuses menores reconhecido como igreja oficial de um reino. Diz a lenda que Hippion teria sido um cavalo poderoso e imortal, atuando como montaria para muitos grandes guerreiros, bárbaros e paladinos ao longo dos séculos — e acredita-se que ele cumpra esse papel ainda hoje, talvez para um "dono" que nem mesmo desconfie de sua verdadeira identidade.

A Deusa da Natureza Allihanna é a segunda divindade mais popular entre os namalkahnianos. Como criadora de todos os animais, não é de admirar que seja vista com bons olhos — sem mencionar o fato de que os nativos valorizam o contato com a natureza. Alguns estudiosos suspeitam que o próprio Hippion seria, na verdade, um semideus filho de Allihanna.

A igreja de Khalmyr também está muito presente no reino, desde a época de sua fundação. Em Namalkah, o Deus da Justiça é visto mais como um juiz do que como um guerreiro.

As religiões oficialmente proibidas são os cultos a Hyninn, Megalokk, Leen e principalmente Sszzaas, sendo raríssimo encontrar aqui clérigos destes deuses. Outras religiões são permitidas, ainda que sacerdotes nativos sejam incomuns.

Encontros

Nas planícies e pradarias de Namalkah não há muitos monstros ou criaturas fantásticas. Encontros com tais seres são mais comuns em florestas, montanhas e desfiladeiros. Rios e lagos também abrigam certas criaturas perigosas.

O maior risco para viajantes ainda são os assaltantes. Em sua maioria humanos, os bandidos atacam rapidamente em bandos bem organizados, sempre liderados por um cavaleiro experiente. Não é raro que esses bandos pertençam a pequenas tribos esparsas de orcs, hobgoblins ou outros tipos de humanóides selvagens. Também há relatos de ataques realizados por centauros agressivos, mas estes não são freqüentes.

Entre os animais selvagens mais comuns temos grandes felinos como panteras e leões da pradaria, que caçam cavalos selvagens. As florestas são ricas em todos os tipos de pássaros e insetos, incluindo versões gigantes e/ou agressivas. Os desfiladeiros são excelentes esconderijos para praticamente todo o tipo de animal.

Monstros que apreciam grandes territórios e espaços abertos, como wyverns, quimeras, mantícoras e até mesmo dragões azuis podem ser vistos nos céus, ou atacando pequenos grupos de aventureiros. Trolls são comuns nos desfiladeiros, lutando por espaço com ogres e gigantes. E os grifos, com seu apetite por carne de cavalo, existem em grande número e são considerados uma verdadeira praga.

Aventureiros

Desnecessário dizer, qualquer aventureiro que consiga agir sobre o dorso de um cavalo pode ser encontrado em Namalkah. Desde o galante cavaleiro em armadura metálica, mais comum em grandes cidades, até o orgulhoso bárbaro errante. No entanto, por sua ligação com a natureza e apreciação por espaços abertos, os aventureiros locais tendem a ser bárbaros ou rangers — sem dúvida o tipo mais comum de herói no reino.

Os bárbaros locais não lembram aqueles encontrados no restante do Reinado. Em vez de vestir peles de animais, muitos deles preferem roupas de couro fino ou tecido, adornadas com penas, dentes, chifres, cintos e bandanas.

Druidas e xamãs são mais comuns que clérigos, a maioria devotos de Hippion e Allihanna. Paladinos de Khalmyr também são comuns. Clérigos de outros deuses costumam ser encontrados apenas em cidades de grande ou médio porte. O mesmo vale para magos. Feiticeiros, no entanto, podem ser encontrados em cidades menores.

CALLISTIA

O Reino sob Ataque

Tempos atrás, se algo pudesse ser dito a respeito de Callistia, seria que é um lugar onde nada acontece. Um reino de pessoas simples, sem nada de especial. Muita gente até mesmo confundia Callistia com uma parte de Namalkah.

A economia callistiense é baseada essencialmente na pesca, proporcionada pelos numerosos rios que cortam o reino — ramificações menores do Rio dos Deuses e do Rio Vermelho. O reino tem o maior número de rios e córregos entre as nações do Reinado. Portanto, além da pesca, o transporte fluvial através do reino também é uma atividade importante.

O povo de Callistia é humilde e simplório. Comandado por famílias nobres e arrogantes, mais preocupadas com estilo e moda, e menos com as necessidades da população. De fato, parece um lugar tão desprovido de atrativos que "nem mesmo os monstros se interessam em passar por lá" — uma vez que aparições de monstros, criaturas mágicas e mesmo goblinóides são raras.

Mas isso mudou recentemente.

Várias cidades ribeiras têm sido atacadas por estranhas criaturas aquáticas, nunca vistas antes, nem mencionadas em antigas lendas. Esses seres monstruosos são humanóides, mas com feições primitivas, que lembram ao mesmo tempo peixes, répteis e anfíbios, mas sem respeitar qualquer classificação.

Um elfo sobrevivente a um ataque chamou essas criaturas de *lursh lyins*, "tiranos das águas". Poucos sabem porque esses monstros estão atacando as cidades, matando todos que encontram, humanos e animais — e levando consigo apenas os peixes trazidos dos rios pelos pescadores.

História

Ao contrário do que dizem os relatos exagerados dos nobres que comandam o reino, Callistia nunca passou por períodos de guerras, conflitos ou grandes perturbações.

Quando Namalkah foi fundado em 1085, havia sido considerado um dos mais longínquos reinos a ser colonizado. Era também um dos maiores em extensão de terras, abrangendo toda a região até o Rio Vermelho. Mas a propensão eqüestre dos nativos já era forte nessa época — a maioria dos colonos e novos habitantes escolheram terrenos mais secos e com poucos obstáculos, como planícies e pradarias, como suas terras.

A região mais a nordeste foi praticamente deixada intocada, pois a existência de muitos rios era vista como um empecilho, um ponto negativo. Mesmo as tribos locais de bárbaros e outras comunidades foram deixadas em paz.

Mas um grupo de nobres, originalmente pequenos negociantes ou com cargos de pouca importância — e também sem muita influência na corte de Namalkah — viam essas terras com olhos mesquinhos e invejosos. Usando sua pouca influência, conseguiram ser designados como donos das terras mais a nordeste, com liberdade para exercer autoridade e decisão sobre seus súditos. Comenta-se que a corte de Namalkah concordou apenas para se ver livre das intrigas e incômodos provocados por esses nobres.

Começou então a "colonização" da região nordeste — um amontoado de condados e baronatos. Apesar das promessas dos nobres, poucos colonos queriam viver nessa região desinteressante. Os poucos que o fizeram acabaram por se unir às pacíficas tribos locais, que viviam da pesca nos muitos rios. Esses "bárbaros" aceitaram os novos habitantes como "amigos trazidos pelas águas". Muito dos costumes hoje utilizados no culto a Nerelim nasceu originalmente dessas tribos.

Cinco anos após a nomeação dos nobres para comandar a região onde atualmente é Callistia, os mesmos nobres inventaram diversos motivos e provocações que justificariam uma separação de Namalkah. Ameaçaram até mesmo começar uma guerra civil caso o reino não reconhecesse sua independência. A população sabia que esse "movimento de independência" era na verdade uma tentativa dos nobres de escapar à tutela da corte de Namalkah. Mas o povo era (e ainda é) extremamente passivo; pouco importa que comanda o reino.

O regente de Namalkah na época, Garasvhor Olhos-de-Falcão, sabia que pouco tinha a perder abrindo mão do território nordeste — que não servia para nada mesmo. Os namalkahnianos pareciam até mesmo aliviados por estar livres daqueles nobres chatos e frívolos. A independência do reino se deu pacificamente,

através do Acordo de Nuesin, escrito por uma das famílias nobres "rebeldes". Esse acordo também é conhecido (principalmente em Namalkah) pelo nome pouco respeitável de "Tratado do Deixa-Ficar".

Os nobres agora tinham total domínio sobre Callistia, o novo reino. Isso fez pouca diferença: nunca conseguiram elevar o status (seu próprio e do reino) muito acima do que já era. Callistia não tomou parte em nenhum grande conflito, conquista, descoberta ou avanço técnico em mais de trezentos anos. Mesmo com seu comércio fluvial e habitantes com incríveis técnicas pesqueiras, o reino é famoso por ser pobre e atrasado, e por seus nobres preguiçosos e corruptos. Dentro do Reinado, até mesmo Hershey e Pondsmânia têm mais influência política. "Mudar-se para Callistia" acabou se tornando um eufemismo para aposentadoria.

Mesmo agora, com os recentes ataques de monstros aquáticos, o reino desperta pouco interesse. Grande parte do Reinado acredita que tudo não passa de invenção dos nobres para chamar a atenção, mostrando que há algo de valor em Callistia (e não seria a primeira vez que isso acontece...).

Tiranos das Águas

Callistia começou a ter medo da noite. Há aproximadamente onze meses, um das cidades do reino foi subitamente atacada, durante a madrugada, por estranhas e assustadoras criaturas que vieram do Rio dos Deuses. Esses seres monstruosos matavam todos que encontravam, até mesmo animais de estimação e criações de galinhas, porcos... quase ninguém sobreviveu.

Os poucos que escaparam trouxeram histórias pavorosas consigo. Os monstros lembravam uma combinação macabra de seres humanóides, peixes, répteis e anfíbios. Tinham grandes olhos amarelos e membranas entre os dedos. Além disso, eles próprios comandavam outras criaturas aquáticas como montarias ou bestas de ataque. Até mesmo trolls e ogres aquáticos, antes desconhecidos na região, atacavam ao lado dos monstros.

Após a matança, praticaram sua pilhagem. Mas não roubaram dinheiro, jóias ou mesmo a carne dos mortos: apenas os peixes pescados naquele dia.

Novos ataques voltaram a ocorrer, com cada vez mais freqüência. Sempre durante noites escuras, contra pequenas cidades ribeirinhas. Todos os ataques lembravam o primeiro: destruição e chacinas aparentemente sem motivo. Apenas peixes eram levados.

Muitos callistienses começavam a suspeitar de algum plano de invasão. Outros acreditavam em algum tipo de punição enviada por Nerelim, a Deusa das Águas Doces, por algum crime ou desrespeito cometido por eles. Todos estavam errados. A verdade era muito pior, e estava muitos quilômetros rio acima. Em uma área de Tormenta.

Como é de conhecimento geral entre os povos do Reinado, o reino de Trebuck está em pânico há cerca de dois anos, quando a Tormenta veio bater à sua porta. Desde a destruição de Império de Tamu-ra, a tempestade demoníaca não voltou a ameaçar grandes áreas povoadas. Isso mudou quando uma nova e imensa área de Tormenta ocupou todo o antigo Pântano de Tyzzis. Embora as cidades de Trebuck tenham sido poupadas, a Tormenta ruge muito perto, na margem oposta do Rio dos Deuses.

O ataque dos Tiranos de Callistia

Por muito tempo temeu-se pelo avanço da tempestade de sangue sobre a indefesa Trebuck. Fortalezas foram erguidas, tropas foram reunidas, em uma tentativa desesperada de impedir o avanço dos demônios quando estes viessem. Isso nunca aconteceu, pois a Tormenta — como sempre — comportou-se de modo imprevisível. Em vez de avançar pela superfície, propagou-se sob a terra. Invadiu túneis, rios subterrâneos, e até mesmo uma pequena parte de Doherimm, o reino dos anões.

O toque maligno da Tormenta atingiu um lugar conhecido por seus habitantes apenas como "o Mundo" — uma rede de cavernas que abrigava muitas formas de vida. Um ecossistema completo, equilibrado e isolado, sem nenhum contato com o mundo exterior. Várias espécies de criaturas desconhecidas viviam ali, em enormes cavernas inundadas.

Os habitantes do "Mundo" (o único que conheciam) se adaptaram ao frio, escuridão e ausência de ar, nem mesmo imaginando que havia um outro mundo muito maior logo acima de suas cabeças. Nunca formaram uma sociedade organizada: podiam ser comparados aos homens-das-cavernas, ainda aprendendo a usar ferramentas rudimentares. (Como se sabe, a impossibilidade de usar fogo torna muito difícil a evolução tecnológica de um povo.)

Graças à evolução paralela, muitos animais do "Mundo" lembram certos animais da superfície — mas adaptados para viver debaixo d'água e na ausência de luz. Criaturas equivalentes a grandes herbívoros são caçadas por predadores carnívoros, e assim por diante. Até mesmo versões aquáticas de monstros terrestres (como hidras) podiam ser encontradas no "Mundo".

Então veio a Tormenta, invadindo e destruindo. Águas ácidas e venenosas encheram as cavernas do "Mundo". Demônios insetóides caçavam e matavam. Sem escolha, os poucos sobreviventes — incluindo animais — escaparam se embrenhando em antigas cavernas desconhecidas e novas fissuras causadas pela Tormenta. Assim, o povo das cavernas submarinas descobriu o NOSSO mundo.

Para eles, o novo mundo era hostil. A luz do dia feria seus olhos, as terras emersas eram secas demais. Então seguiram o fluxo do Rio dos Deuses (outra novidade, uma vez que as águas do "Mundo" eram muito menos movimentadas) até encontrar lugares que poderiam servir como moradas seguras. O Rio dos Deuses é imenso, e também muito profundo em certos pontos. O povo subaquático encontrou bons lugares para viver nas regiões mais abissais, em lugares onde a pressão da água esmagaria quase qualquer criatura da superfície. Encontraram peixes e algas para comer. Então decidiram começar vida nova ali, nas profundezas.

Mas havia perigo. Rapidamente o povo subaquático descobriu que seu novo lar tinha predadores. Criaturas que competiam por sua caça, dizimavam os cardumes. Não eram os terríveis demônios da Tormenta: eram seres diferentes, fracos, que podiam ser combatidos.

Eram os habitantes da superfície. Ou seja: nós.

Após seu primeiro ataque a uma comunidade pesqueira de Callistia, as criaturas foram chamadas de *lursh lyins* por um elfo sobrevivente — em élfico, "tiranos das águas". Embora poucos saibam o significado da expressão élfica, muitos estudiosos adotaram o nome por falta de outra denominação para os monstros. Qualquer das criaturas submarinas recebe o nome científico *lursh lyin*. No entanto, o termo "Tiranos das Águas" é mais utilizado com relação aos humanóides, que acredita-se serem os líderes.

Mesmo com sua desconcertante variedade de formas e tamanhos, é fácil perceber a diferença entre um *lursh lyin* e qualquer outra criatura, aquática ou não. Eles não têm escamas. São descoloridos, exibindo um tipo de couro esbranquiçado e semi-translúcido (como é comum em animais que habitam rios e lagos subterrâneos). Têm olhos enormes e amarelos, barbatanas translúcidas com garras, e muitos pequenos filamentos (ou "bigodes", como chamam alguns) em diversas partes do corpo. Esses filamentos atuam como órgãos sensoriais extras, detectando ondulações na água e oferecendo um tipo de sentido de sonar. A boca é geralmente grande, sem lábios e com dentes pontiagudos (mesmo em animais herbívoros).

Os Tiranos não parecem ter nenhum tipo de plano ou ideologia de conquista. Não se trata realmente de seres malignos ou cruéis. No entanto, são territoriais e muito agressivos — uma índole necessária em um ambiente fechado e muito competitivo, como era o "Mundo". Os sobreviventes se tornaram ainda mais violentos após o incidente com os demônios da Tormenta.

Os Tiranos estão tentando se ajustar ao novo habitat, mas temem e odeiam tudo que não conhecem — especialmente fogo e luz do dia. Consideram os humanos e outros habitantes da superfície como rivais na luta pela sobrevivência. Não entendem o conceito de cooperação: apenas dominação, morte ou escravidão. Assim, conseguiram capturar e escravizar algumas criaturas nativas do Rio dos Deuses, como elfos-do-mar, trolls marinhos e ogres aquáticos.

Exceto por meios mágicos, não há forma de se comunicar com os Tiranos. Eles falam entre si através de emanações elétricas na água, que seus "bigodes" conseguem captar. (Portanto, não podem conversar fora d'água.)

Os Tiranos são incapazes de formar grandes exércitos ou realizar invasões em larga escala. No entanto, seus ataques sanguinários contra as cidades pesqueiras de Callistia estão trazendo pânico ao reino. Grupos de aventureiros são contratados para proteger cidades ameaçadas — mas essa é uma solução temporária. Atualmente, o Rio dos Deuses abriga muitas comunidades *lursh lyin*, formadas por Tiranos e suas bestas de montaria e caça. A maioria dessas comunidades fica em pontos tão profundos que apenas aventureiros anfíbios, ou com grande poder mágico, seriam capazes de alcançar.

Mesmo que as autoridades do Reinado decidam mover um grande ataque contra os Tiranos (algo que NÃO vai acontecer, com a Tormenta e outros problemas tão mais urgentes), seria quase impossível acabar com todos eles para sempre. Além disso, o regente Planthor Drako de Callistia faz vista grossa para

inúmeros rios que surgem em nascentes por todo o reino e correm para o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho, alguns até ligando ambos. Graças a essa extensa rede fluvial, o reino é bem irrigado, natural ou artificialmente. No entanto, o solo é pobre em nutrientes (provavelmente carregados pelas águas) e não consegue sustentar grandes florestas — apenas matagais e pequenos bosques. A agricultura é difícil e trabalhosa, geralmente realizada em regiões de várzea.

Com tanta água doce, seria esperado encontrar grandes extensões pantanosas em Callistia — mas, por alguma razão, isso não acontece. Lagos, charcos, pântanos e qualquer tipo de água parada são incomuns. Um provérbio local diz que "a água existe para correr, não para ficar parada".

Fronteiras

Callistia tem um curioso formato de triângulo invertido. Sua fronteira mais famosa e indiscutível é o Rio dos Deuses, ao norte, marcando também o limite norte do Reinado.

O Rio Vermelho separa Callistia de Nova Ghondriann a leste e de Sambúrdia a nordeste. A oeste, uma linha reta marca a fronteira com Namalkah. Esse limite foi demarcado através de tratados amistosos, mas não é muito bem definido — não há marcos e nem patrulhas para estabelecer a fronteira com precisão. Em certos pontos, nem mesmo os próprios nativos sabem dizer onde um reino termina e outro começa (e nem ligam muito para isso).

Os Tiranos podem existir em muitas formas

os ataques, uma vez que nenhuma "cidade importante" foi atingida. Apenas mais um incidente com monstros, em sua opinião. Assim, grupos de aventureiros bem preparados ainda são a melhor opção do povo contra os Tiranos.

Clima e Terreno

Em alguns aspectos, Callistia tem geografia muito similar à de seu vizinho Namalkah: planícies extensas, com poucas elevações e vales. Praticamente não há montanhas, desfiladeiros ou outras formações irregulares. Em certas regiões, o terreno é plano por vários quilômetros.

Callista poderia ser árido, quase desértico, não fosse pelos

População

Callistia não é densamente povoado, mas também não pode ser considerado vazio. A população atinge pouco mais de 750.000 habitantes.

Embora seja relativamente próximo a regiões tidas como sobrenaturais (como Greenaria, a grande floresta que abriga Pondsmânia e Sambúrdia), onde raças não-humanas são comuns, a grande maioria da população callistiense (95%) é humana, com uma eventual (5%) presença de outras raças. Estes costumam ser halflings, goblins, minotauros e elfos.

Há anos os callistienses vivem dos rios. Assim, grande parte dos nativos tem experiência em pesca, canoagem, natação e outras atividades fluviais. Em geral eles também conhecem bem os animais dos rios, como peixes, répteis, anfíbios e até certos monstros ou criaturas mágicas — exceto os *lursh lyins*, já que estes

monstros surgiram recentemente.

Fisicamente, os callistienses lembram o povo de Namalkah, mas sem a elegância e nobreza do povo-cavaleiro. São mais baixos, de pele escura e cabelos ralos e escuros. Integrantes das famílias nobres têm feições mais suaves, mas com o mesmo tipo físico. O temperamento geral deste povo é calmo, ponderado, paciente, e pouco ambicioso — o tipo de gente capaz de esperar horas à beira do rio até o peixe morder a isca.

Regente

O representante e regente de Callistia é Planthor Drako (HUMANO, ARI8, N), patriarca da família Drako, que tem grande influência na região da capital Fross. Ele não é muito popular entre os callistienses, que o consideram afastado dos verdadeiros problemas do reino e mais preocupado com assuntos fúteis. Ainda assim, contudo, Planthor é "o melhor que se pode esperar de um nobre".

Famílias nobres comandam Callistia desde sua fundação. Tecnicamente, nenhuma família é mais poderosa ou influente que outra — mas na prática nem todas são muito ativas ou envolvidas em questões nacionais.

Callistia tem um Conselho similar a outros reinos, onde cada família nobre tem um representante. As questões importantes são discutidas e outorgadas (ou vetadas) pelo Regente, que também faz parte do Conselho e vota com peso duplo e poder de decisão em caso de empate.

Embora existam 28 famílias nobres com representação no Conselho, apenas cinco são realmente influentes: os Drako (de longe, a mais poderosa), os Nuesin, os Wulden (que alegam ter laços com a família real de Yuden), os Chariis e os Qippers (que antes eram uma única família).

Cidades de Destaque

Fross (capital)

A maior e mais influente cidade de Callistia é Fross, no extremo norte do Reino. Fica exatamente no ponto de encontro entre o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho. Por isso, Fross se orgulha de ser a "Cidade com Dois Portos".

Graças a essa localização, Fross goza de grande importância entre viajantes, comerciantes e mercadores. Muitos barcos chegam e partem de seus movimentados portos todos os dias, levando e trazendo pessoas e mercadorias de todos os pontos do Reinado. Quase tudo que entra ou sai de Callistia passa por aqui. Como resultado, Fross é uma cidade muito rica para os padrões modestos de Callistia: seus prédios oficiais são grandiosos e as casas suntuosas, com monumentos que orgulham seus moradores.

A maioria dos moradores de Fross são nobres, ou parentes destes atuando como negociantes bem-sucedidos. Assim, praticamente todos em Fross se destacam por não se misturar com os não-nobres e tribos locais. A cidade também abriga a maior parte da família Drako, cujo patriarca é o atual regente; os Drako são os nobres mais influentes e com mais posses em toda Callistia.

Além do belo porto duplo (uma imitação descarada do Porto Jhanus, na cidade de Quallist, em Salistik), temos o grande Museu da Vida Fluvial e o Mercado Central, ambos mantidos e preservados pela família Drako. Existe uma certa rivalidade velada entre Fross e Quallist, mas ela fica apenas por conta de seus regentes — demais habitantes não se envolvem com a briga.

Ankhorandir

Na época da separação de Callistia e Namalkah, Ankhorandir foi a primeira capital do reino. A cidade também era conhecida como o centro de poder da família Wulden. Com o tempo, estes perderam muito do seu prestígio e poder econômicos, graças à inconseqüência de seguidos patriarcas da família. Sentindo a queda do poder do Wulden, a família Drako começou uma campanha para mudar a capital para Fross, cidade que estavam construindo "com as mais avançadas técnicas", segundo eles próprios.

Hoje em dia Ankhorandir é uma cidade velha e decadente, com construções antigas e mal cuidadas, e ruas cheias de miséria e crime. Os regentes e o povo se apegam ao "passado glorioso" da cidade para conservar um pouco de dignidade.

Tyros

Mantida pela família Nuiden, inicialmente Tyros deveria ser um entreposto para caravanas e mercadores vindos de Namalkah e outros reinos por terra. Aqui seria também a sede do poder militar callistiense. Os Nuiden tentaram trazer prestígio para suas terras, mas sua influência não era tão forte junto à corte.

Tyros ainda sedia a guarda do reino — principalmente por estar em uma localização geográfica estratégica —, mas não consegue ser bem-sucedida como centro comercial. Isso acontece graças a um pequeno detalhe: não foi construída próxima a um rio. Os outros habitantes do reino não confiam em uma família sem consideração pela deusa Nerelim e suas águas.

Zuri e Darian

Quando foi fundada pela família Chariis, esta cidade se chamava Zurdaria. Foi construída nas duas margens do Rio Zurdar, que corta o reino ligando o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho. No entanto, devido a uma discussão envolvendo as taxas e questões internas escusas (e pouco conhecidas), a família se dividiu. O novo ramo, os Qipper, reivindicaram suas terras e posses, dividindo a cidade em duas — uma em cada lado do rio.

Hoje as cidades são rivais, alimentando um ressentimento incentivado pelos nobres. A antiga ponte que liga Zuri e Darian é patrulhada dia e noite em seus dois extremos. Apenas negociantes devidamente identificados e autorizados podem passar.

Darian sofreu um recente ataque dos *lursh lyins*, sendo a única grande cidade do reino onde isso chegou a ocorrer. Correm boatos de que um mago da família Qipper capturou três dessas criaturas, que ainda estariam vivas em seu laboratório. Quando interrogado a respeito, ele nega.

Geografia

Rio Zurdar

Depois do Rio dos Deuses e o Rio Vermelho, este é um dos rios mais importantes de Callistia. Ele é bem navegável e atravessa praticamente todo o reino, formando uma excelente rota para navios mercantes. No entanto, quase todas as famílias do reino (exceto os Drako) cobram taxas pela utilização do rio, alegando que ele passa por suas terras.

A Quebra Pedra

Graças ao terreno plano do reino, mesmo com a imensa quantidade de rios, quedas d'água e cachoeiras são raras. Uma das poucas e mais conhecidas é a Quebra Pedra. O curso d'água cai de altura de pouco mais de 50m de altura, sendo que alguns boatos dizem que o rio era mais caudaloso em eras passadas, chegando até mesmo a destroçar grandes rochas, como as que podem ser encontradas no fundo da lagoa formada pela queda d'água (daí seu nome). Ainda comenta-se que essa lagoa possui propriedades mágicas, sendo capaz de curar doenças diversas — inclusive cegueira e surdez mágicas.

A viagem até a Quebra Pedra é difícil e complicada, passando por matagais e lamaçais. A região também é conhecida por suas plantas perigosas e monstros de natureza vegetal.

O Charco da Velha

Este charco, um dos poucos em Callistia, não é conhecido por seus mosquitos, cobras ou crocodilos, mas sim por sua única habitante: "a Velha".

Ela alega pertencer à antiga civilização que teria habitado Namalkah em eras passadas. Diz também que está viva desde muito antes da fundação do reino (então teria mais de trezentos anos). Poucos em Callistia acreditam nisso seriamente, mas menos ainda estão dispostos a discordar abertamente. A Velha parece ter grande conhecimento sobre coisas estranhas e sobrenaturais, e afirma ser capaz de falar com os mortos, espíritos, animais e até com alguns deuses. Aventureiros que estejam passando pela região costumam consultá-la em busca de pistas (mas em geral só fazem isso quando estão completamente perdidos...).

Certa vez um grupo de mercenários bêbados tentou assaltar a Velha. Ela guarda as armas e armaduras do bando em sua cabana, mas eles nunca mais foram vistos.

Outros Pontos de Interesse

O Rio Movente

Dizem que em Callistia existem todos os tipos de peixes de rio. E todos os tipos de rios também!

Um determinado rio (adequadamente chamado de Movente) não tem um leito fixo. De tempos em tempos — a cada lua cheia, alguns afirmam — o curso do rio se altera. Ele fica cada vez menor até tornar-se um filete de água e sumir, para ressurgir gradualmente em algum outro ponto do reino. Tudo isso não leva mais que algumas horas. Embora o Movente não possa ser mapeado, os callistienses sabem reconhecê-lo por eliminação; afinal, um rio que não estava ali ainda ontem não pode ser outro!

O Movente sempre surge ligando dois rios normais, mas sem passar por rios e charcos. Até agora também não apareceu perto de nenhuma grande cidade. Em mais de uma ocasião o surgimento súbito do rio salvou pessoas (oferecendo uma via navegável) ou provocou transtornos (bloqueando uma estrada terrestre).

Não faltam boatos e teorias sobre a natureza do Movente. Alguns dizem que ele seria na verdade uma imensa serpente feita de água (como aquelas que acompanham as nereidas). Outros afirmam ser um experimento mágico mal-sucedido. E os pescadores consideram a aparição do Movente um sinal de redes fartas.

O Desbravador

Há quase cem anos, o regente Boran Nuesin seguiu uma idéia insana e construiu "o mais glorioso navio fluvial da história", o Desbravador. Ele dizia que seria bom para o reino, que pessoas viriam de várias partes do Reinado para viajar no maravilhoso navio, pois este teria os mesmos confortos oferecidos pelas mais luxuosas estalagens. O Desbravador navegaria orgulhosamente pelo Rio dos Deuses, mostrando a todos a habilidade e poder do povo de Callistia (ou melhor, de seus nobres).

Mas tudo saiu errado. O Desbravador naufragou em sua primeira viagem. O projeto do navio era incorreto, as magias usadas para reforçar sua construção falharam, os tripulantes não eram realmente competentes... enfim, um fracasso. A luxuosa embarcação afundou no Rio dos Deuses e, com ela, quase duzentas pessoas — incluindo o próprio regente. A família Nuesin perdeu muito prestígio com esse fiasco.

Dizem que o navio emerge de tempos em tempos em vários pontos do Rio dos Deuses, invertido, com seu casco semelhante à carcaça apodrecida de um enorme animal. Os navegantes evitam o destroço, por acreditar que esteja assombrado. De fato, aventureiros que tentaram explorar a ruína relataram encontros com mortos-vivos de vários tipos.

Guildas e Organizações

A Guarda de Nerelim

Todo reino tem uma guarda, milícia ou exército, que patrulha e defende seu território contra invasores e bandidos, além de manter a lei e ordem. Esses soldados podem ser encontrados normalmente em qualquer ponto do território.

Em Callistia os rios não são apenas importantes, mas vitais. Então, não é de se estranhar que exista uma milícia especializada

em patrulhar e defender as águas doces. O mais estranho neste caso é que essa milícia tenha sido formada, organizada e mantida não pelo governo do reino, mas pela própria população! A Guarda de Nerelim foi formada porque o povo de Callistia nunca recebeu de seus próprios governantes uma milícia eficiente — os nobres nunca consideraram piratas e jacarés um problema digno de preocupação.

A Guarda é composta por pescadores experientes, guerreiros, rangers e um ocasional druida ou xamã. Clérigos da deusa Nerelim oferecem apoio a esses "guardas", mas — apesar do nome — raramente fazem parte do grupo. É difícil encontrar uma cidade ou vila em Callistia que não conte com um pequeno grupo da Guarda, ou pelo menos um de seus representantes (que pode conseguir apoio em cidades vizinhas).

A Guarda de Nerelim existe para combater piratas (como os Homens-Piranha), saqueadores, ladrões comuns e outros que utilizem os rios para seus crimes. Eles também preservam os peixes, impedindo que pescadores sem escrúpulos atuem em épocas de acasalamento ou desova. Incidentes com animais perigosos e monstros também são assunto da Guarda; portanto, atualmente eles investigam os ataques dos *lursh lyins* e procuram seus esconderijos.

Agindo fora da lei, a Guarda às vezes entra em conflito com assuntos dos nobres — mas até agora estes não fizeram nada a respeito, temendo uma revolta popular. Embora não exista na Guarda um líder oficial, o ex-aventureiro Malthus Bagger (HUMANO, RGR9, CB) é um de seus membros mais influentes e dedicados. Sabe-se que ele deseja capturar o líder dos Homens-Piranha (ou vingar-se dele, dizem alguns), seu irmão gêmeo. Malthus vive em Charwanm, uma pequena cidade às margens do rio Zurdar, ao sul de Zuri e Darian.

Os Homens-Piranha

Callistia não tem muitas cidades ricas para saquear ou pilhar, mas muitos navios mercantes passam por suas águas — o que atrai homens gananciosos. Saqueadores que usavam os rios para atacar e fugir existiram durante toda a história de Callistia. No entanto, poucas vezes eles foram tão perigosos a ponto de atrair as ineficazes autoridades oficiais do reino.

Isso até o aparecimento do Homens-Piranha.

Este perigoso bando começou como um pequeno grupo de saqueadores com um barco rápido, que usavam para atacar pequenos barcos e fugir. Um dia, um jovem ambicioso e cruel tomou o lugar do capitão. Esse jovem era Jondhar Bagger, irmão gêmeo do grande aventureiro Malthus Bagger. No entanto, há muito tempo Jondhar não é mais conhecido por esse nome: ele agora é Curt Dente-de-Piranha (HUMANO, GUE7, CM).

Sob seu comando, os Homens-Piranha iniciaram um reino de terror. Seus alvos agora incluem grandes navios, cidades e vilas. O bando conta com vários barcos, reconhecidos por suas flâmulas vermelho-sangue. Os callistienses temem esses piratas como algo quase sobrenatural. Além dos inúmeros crimes que realmente cometeram, muitos outros são comentados em rumores, mas sem provas. Acredita-se que, por nunca deixarem sobreviventes, os Homens-Piranha devoram seus prisioneiros.

Os Homens-Piranha não temem os *lursh lyins*, pois já os enfrentaram e sabem que eles podem ser mortos (e têm um gosto horrível).

Divindades Principais

Callistia está entre os poucos reinos que têm como deus principal uma divindade menor, que não faz parte do Panteão. A maior parte da população cultua Nerelim, a Deusa das Águas Doces, que dizem ser uma jovem filha do Grande Oceano. Nerelim também é considerada a protetora dos rios e dos pescadores.

Curiosamente, embora o reino não tenha litoral, o Grande Oceano é seu segundo culto mais popular. Isso ocorre devido à sua ligação com a própria Nerelim, pois acredita-se que o Oceano intercede a favor de sua filha quando necessário — tornado-a ainda mais poderosa e influente. Clérigos do Grande Oceano que atuem em Callistia têm os mesmos poderes concedidos, obrigações e restrições de suas versões marítimas, mas associadas aos rios.

Allihanna é a terceira divindade mais cultuada, sendo aqui conhecida como a Truta Mãe. Todos os anos a deusa visita as águas do reino na forma de uma imensa truta, dando à luz milhões de novos peixes de muitas espécies. Nessa época os druidas abandonam sua reclusão habitual e reúnem os cidadãos para uma grande comemoração.

Sendo os nativos de Callistia muito pacatos, igrejas de Lena e Marah estão espalhadas por todo o reino.

Khalmyr, Tanna-Toh e Nimb são cultuados pelas classes mais abastadas e nobres. Tempos atrás foi decretado que Nerelim, Allihanna e outros deuses não eram "sofisticados", apenas superstições dos bárbaros nativos. Portanto, templos e clérigos destes deuses são mais facilmente encontrados na capital e outras grandes cidades. Servos de quaisquer outros deuses são raros no reino.

Encontros

Antes dos misteriosos ataques dos *lursh lyins*, Callistia era considerado um reino tranqüilo e livre de criaturas monstruosas ou sobrenaturais. Suas aparições eram tão incomuns que seus relatos passavam por boatos, lendas de bardos ou "histórias de pescador". Por outro lado, o reino não está livre de animais naturais — muitos deles perigosos.

Pequenos carnívoros (raposas, texugos, linces, gatos-do-mato...) existem em quase toda a região, especialmente perto de pequenas matas. Raramente atacam humanos, mas são um transtorno porque roubam o peixe dos pescadores. Feras maiores como ursos, panteras e leões não existem como fauna nativa, mas às vezes escapam do cativeiro quando transportadas por caçadores ou mercadores através do reino.

Animais de pasto migram de Namalkah em certas épocas do ano. Cavalos selvagens, búfalos aquáticos, trobos selvagens e outros herbívoros podem ser vistos em grandes bandos. Antas e grandes roedores (capivaras, pacas, cotias...) proliferam nos rios, e são muito procurados por sua carne saborosa.

O grande perigo natural de Callistia seriam seus répteis e invertebrados. Cobras venenosas abundam em cada matagal ou região de várzea, incluindo algumas espécies muito temidas. Doenças transmitidas por picadas de inseto são um grande tormento na região. Além disso, certos lugares remotos também podem esconder versões gigantes de escorpiões, aranhas, centopéias e caranguejos.

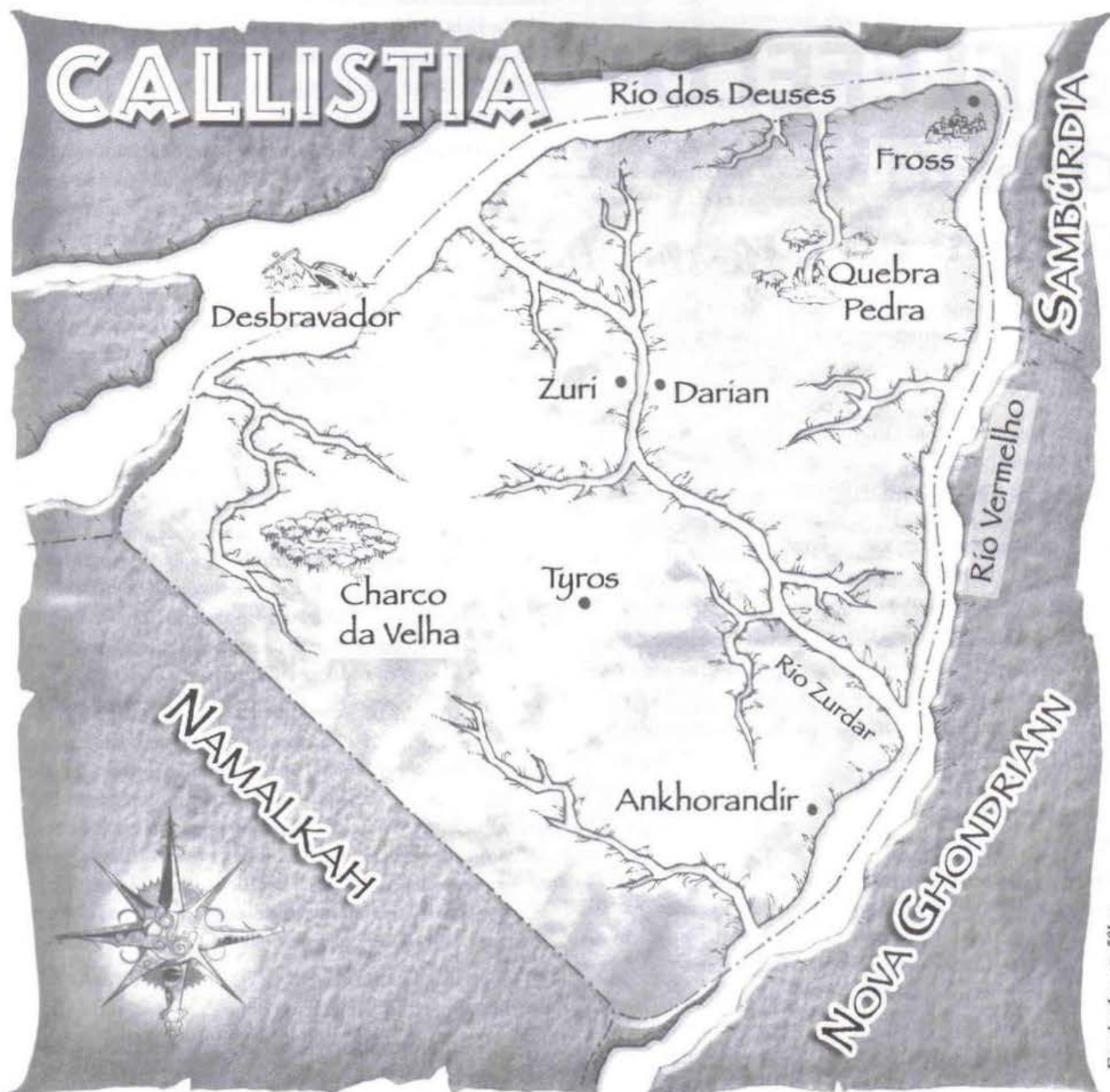
Praticamente todos os tipos de animais aquáticos — peixes, anfíbios ou répteis — podem ser encontrados em Callistia. Os pescadores têm problemas com crocodilos, serpentes constritoras (que afogam suas presas após capturá-las) e peixes agressivos, como lúcios ou piranhas.

Aventureiros

Callistia é um reino de gente simples, e acaba por produzir aventureiros mais "simples". A maioria dos heróis são guerreiros e clérigos.

Guerreiros são os mais comuns, mas raramente vemos tipos como cavaleiros ou swashbucklers, mesmo nas maiores cidades. Por outro lado, bárbaros, rangers, druidas e xamãs são muito mais comuns e aceitos com naturalidade pela população. Esses tipos de heróis mais ligados à natureza quase sempre têm laços com um rio ou outro grande corpo de água.

Clérigos das divindades mais populares também são co-

muns — em especial os nerelitas, seguidores de Nerelim.

Estes clérigos têm os mesmos poderes concedidos (exceto bônus com tridente) e seguem as mesmas obrigações e restrições dos Clérigos do Oceano, mas com relação aos rios e lagos.

Xamãs também são comuns em regiões mais afastadas, alguns cultuando aspectos de Allihanna representados por animais fluviais ou lacustres. Paladinos são raros, mas encontramos alguns guerreiros de Khalmyr (em grandes cidades) e Marah (em outras regiões). Magos são ainda mais raros; quase todos acabam se tornando Elementalistas da Água.

Bardos atuam especialmente em grandes cidades, sendo que muitos são contratados por nobres para exaltar suas famílias. Ladrões em geral também agem em cidades, ou como piratas nos rios. Grandes extensões inabitadas também atraem aventureiros que procuram isolamento, como feiticeiros e monges.

BIELEFELD

O Lar da Ordem da Luz

Bielefeld tornou-se conhecida no Reinado por abrigar a cidade de Norm, que serve de sede para os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias em Arton.

Mesmo assim, este grupo de servos de Khalmyr não se encontra na melhor das situações. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. No último ano, dois cavaleiros que voltavam de uma missão de rotina foram atacados e mortos por uma multidão enfurecida quando passavam por Portsmouth.

O caso foi levado a Deheon, e Ferren foi sentenciado a pagar uma indenização à Ordem e punir os culpados. Em carta enviada diretamente ao Rei Thormy, Ferren afirmava que "o povo de Portsmouth agiu em legítima defesa aos abusos provocados pela atitude inconseqüente dos dois cavaleiros", que teriam atacado o povo do vilarejo sem motivo aparente. A atitude revoltou os membros da Ordem, que estudam algum meio de represália ao reino vizinho.

Igor Janz, o regente de Bielefeld, tem tentado contornar a situação, pouco interessado em uma guerra de grandes proporções com Portsmouth. Mesmo com todos estes problemas, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família nobre que não possui um membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se às pressões de famílias tradicionais, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Não surpreendentemente, este fato pode levar à ruína a outrora orgulhosa Ordem dos Cavaleiros da Luz.

As intrigas e tramas envolvendo a Ordem da Luz praticamente ofuscam todos os outros aspectos de Bielefeld. Contudo, como quase todas as outras nações de Deheon, esta é uma terra onde aventureiros encontram muitas oportunidades de trabalho, risco e heroísmo.

História

A formação de Bielefeld teve início com a fundação de sua antiga capital por Thomas Lendilkar, sendo marcada por tragédias, tramas e conflitos políticos.

Thomas, na época líder de um grupo de aventureiros, estava entre os muitos cidadãos da recém-fundada Valkaria que não acreditavam em permanecer para sempre sob a proteção da estátua. Portanto, assim como o lendário Cyrandur Wallas partiu para o oeste, desbravando as Montanhas Uivantes e fundando o reino de Petrynia (que mais tarde se desdobrou em todos os reinos vizinhos), Thomas Lendilkar liderou uma caravana para o leste.

Sua jornada revelou-se muito menos desafiadora e emocionante que as aventuras de Cyrandur. Pouco mais de um mês após sua partida, depois de alguns poucos incidentes com bárbaros e monstros nativos, Thomas encontrou o litoral — no ponto que hoje corresponde aproximadamente à metade da costa de Bielefeld. Acreditando ser ali um bom lugar, começou a construção do povoado de Lendilkar no ano de 1021.

O povoado prosperou rápido, assim como o reino. A região era de clima propício, com ótima terra cultivável e um vasto litoral que proprocionava uma boa economia pesqueira. Novas cidades floresciam na direção norte, para o interior do continente, muitas vezes a partir de vilarejos bárbaros nativos — todos rapidamente conquistados. A incidência de monstros era relativamente pequena: aventureiros remanescentes do grupo de Thomas viajavam pelo reino em patrulhas, alertas contra qualquer ameaça. Nos antigos mapas, o território de Bielefeld incluía também as áreas que hoje correspondem à União Púrpura e Portsmouth — tornando esta uma das maiores nações do Reinado. Mas essa condição não duraria para sempre...

Com o desenvolvimento de sua navegação, Bielefeld começou a exploração das ilhas próximas de sua costa e fez seus primeiros contatos com os nativos de Khubar. Tomados inicialmente como bárbaros, os estranhos guerreiros tatuados começaram a ser expulsos de seus lares — até então um procedimento normal do chamado "homem civilizado" durante sua expansão através do Reinado. Apesar da ferocidade com que os khubarianos tentavam defender suas ilhas, eles teriam sido facilmente conquistados por Bielefeld.

Não fosse a intervenção de Benthos. O Rei dos Dragões Marinhos.

Benthos é um dos seis dragões-reis — os mais poderosos representantes das seis espécies de dragões elementais. De todos, ele parecia ser o mais passivo e avesso a conflitos; suas

aparições no mundo da superfície são extremamente raras. Se ele governa seu próprio reino, como fazem Beluhga e Sckharshantallas, esse lugar certamente fica nas profundezas do Oceano, e ainda não é conhecido pelo homem.

No entanto, Benthos tem sido uma das principais divindades dos khubarianos há séculos. Seu livro sagrado, o Shahirik-Lokhût, diz que o deus-dragão dorme seu sono sob as águas entre a costa de Bielefeld e as ilhas de Khubar — sendo essa região por isso chamada Mar do Dragão Rei.

O fato é que, no ano de 1037, invocado pelas preces dos xamãs de Khubar, Benthos emergiu para socorrer seu povo na forma de uma fera gigantesca, medindo centenas de metros. O monstro destruiu a maioria das embarcações de Bielefeld e arrasou completamente sua capital Lendilkar, afundando a cidade inteira no mar e promovendo uma das maiores chacinas registradas na história do Reinado. No ataque sucumbiram o próprio Thomas Lendilkar e toda a família real, bem como todos os seus antigos colegas aventureiros.

Benthos desapareceu após o ataque e nunca mais voltou a ser visto. Para evitar novos derramamentos de sangue, o regente de Deheon reconheceu publicamente a injustiça cometida contra os nativos de Khubar e ordenou o fim das hostilidades. Um grupo diplomático foi enviado para negociar sua adesão ao Reinado. Os khubarianos aceitaram, desde que pudessem preservar seu modo de vida, e a paz prevaleceu. Hoje Bielefeld e Khubar têm até mesmo tratados comerciais — mas os povos de ambos os reinos até hoje mostram grande intolerância uns aos outros. Conta-se também que este evento teria sido um dos motivos que levaram os clérigos Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer a formar suas ordens de cavaleiros, com a finalidade de preservar a justiça e impedir novos abusos contra inocentes.

O temor por um novo ataque do dragão-rei afastou grande parte do povo de Bielefeld da costa. Hoje a navegação é pouco praticada (apenas os mais corajosos ousam viver perto do Mar do Dragão Rei), sendo a economia baseada em agricultura e pecuária. Sua nova capital foi estabelecida em Roschfallen, cidade próxima à atual fronteira norte com a União Púrpura. Com a morte de todos os membros da antiga família real, o comando do reino passou para a família Janz, que até hoje exerce essa função — sempre auxiliada pelos Cavaleiros da Ordem da Luz.

Séculos mais tarde, por volta de 1300, viriam grandes mudanças na geografia de Bielefeld. A ambiciosa família Asloth, proprietária do Condado de Portsmouth (que na época ocupava apenas uma pequena parte da região leste do reino), iniciou uma série de maquinações para desestabilizar o governo da família Janz. Durante anos, incitou as cidades do norte (em sua maioria formadas por antigos vilarejos bárbaros) contra a capital. Para evitar uma guerra, novamente o governo de Deheon interferiu, declarando a independência da assim chamada União Púrpura.

Essa manobra, realizada ao longo de gerações e que tinha por finalidade principal apenas enfraquecer o governo de Bielefeld, foi coroada há poucos anos (mais exatamente em 1389) pelo Conde Ferren Asloth. Este conseguiu também a independência do Condado de Portsmouth e regiões vizinhas, tornando-as a nação de Portsmouth. Isso reduziu Bielefeld a uma simples fração do que outrora havia sido, definindo o atual mapa político da região.

Clima e Terreno

O clima em Bielefeld é típico para a região leste do Reinado: temperado, com invernos de muito nevoeiro e umidade, e céus cinzentos mesmo no verão. Não é possível ver o sol durante a maior parte do ano, tornando a orientação difícil para forasteiros. Mais ao sul, perto do litoral, ventos quentes trazidos do Oceano tornam os céus mais limpos e o clima tende para subtropical, com ocasionais tempestades durante o verão.

O tipo de terreno mais comum na região central são as planícies, entrecortadas por colinas e florestas. Não há massas florestais especialmente vastas, exceto na região leste — na fronteira com Portsmouth, onde fica a cerrada Floresta Jeyfar. Também não temos muito terreno acidentado ou montanhoso. Viajar através de Bielefeld é particularmente fácil.

O litoral é excelente para a navegação, mas o temor pelo Rei dos Dragões Marinhos tratou de afastar quaisquer moradores. A maior parte das comunidades fica na região continental, geralmente à beira de rios.

Fronteiras

Bielefeld é limitado por Yuden e União Púrpura ao norte; Deheon a oeste; Wynlla e Mar do Dragão Rei ao sul; e Portsmouth a leste.

A leste, a Floresta de Jeyfar estabelece a fronteira com Portsmouth — mas o Conde Ferren Asloth está reivindicando a floresta como parte de seu reino, uma óbvia manobra para aumentar seu território. Além disso, o cartógrafo real de Bielefeld alega (apoiado por alguns rangers e druidas locais) que a floresta parece estar vagarosamente avançando para o oeste, modificando assim a fronteira de forma favorável a Portsmouth. O governo de Deheon não reconhece a veracidade dessa acusação, mas existe a suspeita de que Ferren Asloth esteja utilizando algum meio mágico para mudar aos poucos a posição da floresta.

Nenhuma das muitas ilhas no Mar do Dragão Rei, próximas ao litoral de Bielefeld, é considerada território do reino; elas pertencem a Khubar.

População

540.000 habitantes. Humanos (94%), anões (3%), goblins (1%), halflings (1%), outros (1%).

Não existe um tipo físico humano típico em Bielefeld. Homens e mulheres seguem os padrões do Reinado, com a diferença de que tendem a ser moreno-claros, com olhos castanhos e cabelos pretos e lisos. Os homens cultivam barbas curtas — uma moda influenciada pelos cavaleiros, que conservam as barbas assim para facilitar o uso de elmos.

Com sua população esmagadoramente humana, há pouco lugar para semi-humanos neste reino. A própria Ordem da Luz é formada quase exclusivamente por humanos, de forma que membros de outras raças são pouco respeitados ou valorizados. Os únicos semi-humanos aceitos na Ordem — por sua afinidade com Khalmyr, o Deus da Justiça — são os anões, que contam com alguns poucos representantes entre os Cavaleiros. Estes conseguem dar algum prestígio à população anã local.

Goblins e halflings não formam comunidades próprias, mas conseguem viver bem em cidades humanas como servos, escudeiros ou batedores. A baixa porcentagem de "outros" é quase totalmente formada por elfos, meio-elfos, orcs e meio-orcs, que vivem em pequenos grupos errantes, jamais se estabelecendo em qualquer lugar.

Os Cavaleiros da Luz são parte integrante e importante da cultura de Bielefeld. Por conta disso, quase todos os nativos têm facilidade em reconhecer os símbolos de sua cavalaria, e também símbolos de outros reinos — um conhecimento que normalmente não é encontrado entre plebeus de outras nações.

Regente

Abrigado em seu palácio na atual capital Roschfallen, o regente Igor Janz (HUMANO, ARI7, LB) veio de uma família aristocrática, habituada ao comando e nobreza. Após o ataque do Dragão Rei há quase quatrocentos anos, com a morte da família real de Lendilkar, os Janz prontamente assumiram o comando — em disputa aberta contra a família rival Asloth, que jamais aceitou essa condição. Tamanho seria seu ressentimento que eles, durante gerações, tramaram a ruína dos Janz. Esse plano resultou na perda de parte do reino, com a independência da União Púrpura e Portsmouth (arquitetada, é claro, pelos Asloth).

O regente Igor luta para evitar a desintegração do que resta de seu reino no fogo cruzado entre o Conde Ferren e a Ordem da Luz. Ele sabe que pode contar com os Cavaleiros da Luz para preservar a paz em seu território, mas os atritos com Portsmouth podem resultar em um mal maior. Por outro lado, a Ordem conta com imenso respeito por parte do povo, de modo que muito pouco ele pode fazer sem arriscar uma rebelião popular.

Benthos, Rei dos Dragões Marinhos

Igor Janz é um homem na casa dos cinqüenta, casado com Kalmira Janz (HUMANA, ARI3, LB), uma mulher espantosamente linda para a sua idade (e que, por essa razão, muitos acreditam ser meio-elfa). Eles têm um filho, o jovem príncipe Khilliar (HUMANO, GUE3, LB), atualmente em treinamento para ser um Cavaleiro da Luz; e também uma pequena filha, a princesa Julie, ainda com seis anos.

Cidades de Destaque

Roschfallen (capital)

Convertida em nova capital após a destruição de Lendilkar, a cidade de Roschfallen ocupava uma posição mais central no reino. Hoje, após a independência da União Púrpura, ela fica muito próxima da fronteira norte.

Esta grande metrópole abriga os palácios da maioria das famílias nobres, sem falar no próprio Palácio Real — onde vivem os Janz e os membros do Conselho, composto em sua maioria por clérigos de Khalmyr. A estalagem mais cara e luxuosa da cidade, A Espada de Khalmyr, é administrada apenas por anões, oferecendo ótima cerveja e quartos muito limpos. Também em honra a Khalmyr encontramos o Templo da Justiça, um dos mais impressionantes tribunais do Reinado. Igualmente digna de destaque é a Biblioteca de Aurinos, administrada por uma figura curiosa: Aurinos (MINOTAURO, CLG[TANNA-TOH]5, LN), um clérigo minotauro de Tanna-Toh, uma das pessoas mais cultas de Roschfallen.

Infelizmente, embora a face do Deus da Justiça seja tão exaltada, o crime sempre prospera em grandes cidades. Em Roschfallen, além de roubos de assaltos, há uma quadrilha especializada em "recrutar" filhos de famílias ricas para integrar a Ordem da Luz: disfarçados como representantes da Ordem, os criminosos batem à porta de mansões com a promessa de que seu filho poderá ser um Cavaleiro da Luz. Mais tarde tudo se revela como um seqüestro — a vítima é mantida em cativeiro até que a família pague uma soma substancial para tê-lo de volta.

Norm

Norm é muito parecida com outras cidades, exceto por um detalhe: o castelo que se ergue no centro da cidade abriga os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das mais importantes ordens de cavalaria de Arton.

Erguido por anões, o Castelo da Luz é uma das mais impressionantes construções do reino. Suas torres de prata e marfim imitam a espada de Khalmyr, enquanto seu escudo aparece em todas as portas e paredes. No pátio central, subindo acima das muralhas, o próprio deus Khalmyr aparece reproduzido em uma imensa estátua, medindo 60m de altura — a maior representação deste deus conhecida no Reinado. Sua mão direita erguida simboliza a justiça divina que cai sobre todos. Além disso, uma técnica secreta empregada pelos anões faz com que o castelo brilhe à noite, oferecendo uma visão magnífica — e um significado literal ao nome Castelo da Luz.

O Castelo não é apenas belo, mas também poderoso. Suas catapultas e balestras podem repelir qualquer exército, enquanto centenas de seteiras estão prontas para acomodar os melhores arqueiros do reino. E uma série de armadilhas, passagens secretas, muralhas e rampas móveis cuidam para que uma tropa invasora jamais consiga acesso ao interior.

A cidade cresce a partir de suas muralhas, com uma profusão de estalagens, tavernas e estabelecimentos comerciais — que logo cedem lugar às residências, pastos e campos de cultivo. Boa parte dos recursos locais são empregados para manter o Castelo, abastecendo suas tropas com armas, armaduras, boa comida e serviços.

Mas a Ordem não explora seu povo. Expedições regulares de cavaleiros são enviadas em missões de caçada a tesouros. Itens mágicos poderosos são negociados a altos preços (uma vez que os próprios membros da ordem são proibidos de usá-los). As riquezas conquistadas assim são revertidas em ouro para fortalecer a economia local.

A admiração do povo pelos Cavaleiros é tamanha que tornou Norm a cidade mais populosa do reino — todos querem viver e servir ao lado dos grandes heróis. A população respeita e obedece a seus Cavaleiros com uma devoção que muitos deuses não conseguem de seus clérigos!

Portfeld

Um castelo pertencente a uma família nobre, cercado de propriedades rurais cultivadas por camponeses. Esta imagem representa não apenas Portfeld, mas a maioria das cidades de médio porte do reino. Adotando um sistema de governo similar ao feudalismo, o povo comum (agricultores, criadores de gado, artesãos...) serve a uma família de cavaleiros e guerreiros treinados, que os protegem contra bárbaros e outras ameaças.

No caso de Portfeld, o comando é exercido pela família Goldwolf, cujo brasão — um grande lobo dourado — pode ser visto em flâmulas por toda a cidade. Atividades comerciais são realizadas à volta do castelo, ou mesmo dentro de suas muralhas, onde o pátio central abriga uma grande feira todas as semanas. Em datas especiais, a feira é marcada por torneios e competições, especialmente duelos de justa entre cavaleiros.

Um evento recente, e particularmente vergonhoso, mancha a história de Portfeld: há poucas semanas, o prefeito Andrew Goldwolf (HUMANO, GUE6, LN) — patriarca da família — excedeu-se um pouco no consumo de vinho, e decidiu oferecer a mão da jovem filha ao vencedor de uma competição de arco e flecha. Para o espanto de todos, o torneio foi vencido por um halfling, que alegremente proclamou-se noivo da dama. Irritado (e ainda sob efeito do vinho), Andrew ordenou a execução imediata do pequeno insolente.

As festividades se encerraram. O povo saiu em silêncio, envergonhado com tanta crueldade, e jamais voltou a participar dos festivais promovidos pela família Goldwolf. Arrependido, o prefeito Andrew hoje tenta encontrar uma forma de ressuscitar o halfling...

Highter

Esta cidadela é certamente a maior curiosidade arquitetônica no reino, uma vez que ela flutua a noventa metros do chão! Teria sido originalmente construída por Highter, um mago poderoso e maligno, como uma torre inacessível onde pudesse abrigar suas tropas e tramar seus planos.

Mais tarde o mago foi vencido por aventureiros, que tomaram sua torre e decidiram se estabelecer ali. Com o tempo, seus descendentes transformaram a imensa fortaleza em uma cidade completa. Hoje em dia a imensa estrutura flutuante abriga estalagens, tavernas, casas comerciais de todo tipo, residências de famílias nobres e a mansão do prefeito — o anão Kevarimm (ANÃO, GUE9, LN), único membro ainda vivo do grupo original que derrotou o mago Highter.

A cidade fica presa ao chão por uma imensa corrente de aço — aparentemente, a única coisa impedindo Highter de desaparecer nos céus. A corrente se prende ao chão no centro de uma extensa estrutura de pedra, com numerosos círculos entalhados à volta. Estes círculos, cada um com 1,5m de diâmetro, são portais de teleporte que levam para diversos pontos no interior da cidade. Obviamente não fazem parte da construção original — foram instalados mais tarde, por magos contratados, para facilitar o acesso à cidade flutuante.

Uma grande área residencial se estende a partir do ponto de ancoragem, onde vive a maioria da população. Embora a visão da fortaleza nos céus seja um tanto perturbadora para forasteiros, os cidadãos locais vivem sossegados, com a absoluta certeza de que ela nunca vai despencar. Uma espécie de saudação local diz: "que Highter nunca lhe caia na cabeça!"

Apenas o prefeito Kevarimm sabe disso, mas algumas partes de Highter ainda não foram totalmente exploradas. Por enquanto ele prefere deixar assim.

Geografia

Floresta de Jeyfar

Situada no extremo leste do reino, a Floresta de Jeyfar é a maior massa florestal de Bielefeld. O limite leste da floresta marca a fronteira com Portsmouth. No entanto, alguns rangers e druidas locais atestam que — de alguma forma — a floresta inteira parece estar se deslocando pouco a pouco para oeste.

A floresta é muito fechada e escura, dificultando muito qualquer travessia entre os reinos. Além de predadores como lobos, ursos, panteras e serpentes constritoras, ela é habitada por lagartos gigantes (medindo em média 3m) de vários tipos. Encontros com um dragão verde também já foram relatados.

Uma lenda não muito confiável diz que, em algum ponto no interior da floresta, existe uma grande árvore com uma abertura que leva a um labirinto subterrâneo. Essa rede de túneis teria sido o abrigo de um antigo povo orc, dizimado por algum tipo pior de monstro que hoje usa o lugar como covil. A mesma lenda sustenta que um artefato mágico muito poderoso (conhecido apenas como o Anel da Força Infinita) pode ser encontrado no tesouro deixado pelos orcs.

Costa do Dragão Rei

Para um reino litorâneo, Bielefeld tem uma população costeira muito pequena. Após o incidente com Benthos, poucos se atrevem a viver perto do mar outra vez. As raras cidades que ainda restam nesta área são pequenas vilas pesqueiras.

Numerosas ruínas de antigas cidades costeiras podem ser encontradas ao longo do litoral. Hoje são verdadeiras cidades-fantasma, muitas vezes habitadas por monstros. Grandes predadores marinhos fazem de algumas estruturas seus covis, enquanto outras são assombradas por mortos-vivos, e algumas servem ainda de esconderijo para vilões. Aventureiros são regularmente contratados para explorar essas ruínas.

Nenhuma nova aparição de Benthos foi testemunhada desde aquele dia fatídico, em 1037. No entanto, às vezes o amanhecer revela pegadas gigantescas na areia da praia...

Colina do Sábio Amanhecer

Sendo um reino de terreno plano, o ponto mais elevado de Bielefeld mal atinge 1.500m de altitude. Este lugar de quietude costuma ser procurado por clérigos e monges em busca de paz interior. Eles afirmam que, ao meditar nesta colina diante do sol nascente, é possível encontrar a resposta para um problema que o aflige.

Esta colina não é de forma alguma um lugar perigoso. Não há monstros ou animais ferozes, nem qualquer terreno acidentado. Seu único morador é Sil-kar (HUMANO, CLR[MARAH]5, NB), um gentil clérigo de Marah. Ele cuida de um pequeno e modesto templo desta deusa, a única construção na colina.

Bosque de Fiz-grin

Desde o início da colonização do reino este bosque tem sido o esconderijo de Fiz-grin, o Trapaceiro. Esta figura já se tornou lendária não apenas em Bielefeld, mas em grande parte do Reinado.

Fiz-grin parece ser um dragonete, um tipo de dragão-fada — criatura raríssima fora da Pondsmânia. Como outros membros de sua espécie, ele lembra um dragão minúsculo (apenas meio metro, cauda incluída) com asas multicoloridas de borboleta. Curiosamente, os desenhos em cada uma das asas formam um número de três dígitos. Esse número muda (sempre para menos) a cada novo encontro.

Uma cantiga local para crianças parece explicar o fato. Um dia, há muitos anos, Fiz-grin pediu ao deus Hyninn para ser transformado em um dragão verdadeiro. O Deus da Trapaça propôs um jogo: caso Fiz-grin consiga pregar peças em mil pessoas, seu desejo seria atendido. Assim, os números em suas asas decrescem cada vez que o dragonete consegue enganar, iludir ou trapacear alguém.

Apesar de tudo, Fiz-grin não é maligno — apenas brin-

Aclamação aos Cavaleiros da Luz

calhão. Ele sabe realizar grande quantidade de mágicas com muito talento, especialmente magia ilusória e de invisibilidade. Depois de marcar mais um ponto em sua contagem, ele em geral estará disposto a ajudar eventuais grupos de aventureiros como puder.

Exceto pela presença de Fiz-grin, o bosque é normal. Não é habitado por monstros ou animais perigosos. Contudo, um dos truques favoritos do dragonete é justamente projetar ilusões mágicas de feras...

Outros Pontos de Interesse

A Cidade Perdida de Lendilkar

Lendilkar, a antiga capital de Bielefeld, foi uma imensa cidade costeira com vastos portos e estaleiros — pronta para a conquista total do Mar do Dragão Rei, que seria realizada tomando as ilhas de Khubar e expulsando ou dominando seus nativos. Felizmente para estes, o dragão-rei Benthos emergiu das ondas e fez a cidade inteira (e parte da região!) afundar no oceano.

Hoje, após quase quatro séculos, as ruínas de Lendilkar ainda repousam no fundo do mar, em algum ponto próximo à costa. As torres e castelos submersos abrigam grandes riquezas, atraindo qualquer grupo de heróis que tenha recursos para aventuras submarinas. Mas essa riqueza não virá fácil: Benthos deixou todo tipo de monstro marinho vigiando o local, como bandos de selakos, elfos-do-mar, cancerontes e até mesmo — dizem — um dragão marinho adulto.

A Gruta da Morte Gotejante

Explorar esta gruta está entre os maiores desafios para os aventureiros locais, pois não se pode nem mesmo avançar poucos metros em seu interior sem o devido preparo. Suas paredes e teto gotejam um tipo de ácido que derrete carne, couro e até o mais forte metal.

As longas e sinuosas cavernas da gruta podem são de acesso fácil, dispensando a necessidade de cordas e outros aparatos complicados, mas o próprio ácido é o maior perigo da gruta. Desbravadores podem facilmente se perder e ser dissolvidos lentamente, não deixando pista alguma de sua passagem, nem mesmo armas ou armaduras. Esse estranho ácido (que em si não é mágico) parece corroer até mesmo objetos com propriedades mágicas.

Nenhum grupo de aventureiros descobriu ainda se existe, no fundo da gruta, algum tesouro que valha a pena tanto risco. Um estudioso da Academia Arcana que sobreviveu a uma expedição afirma que a gruta é na verdade o tubo digestivo de uma bizarra forma de vida, e o ácido que goteja é seu suco gástrico — com a função de dissolver a carne de suas presas. Essa hipótese nunca foi confirmada.

O Abismo

Esta perigosa formação pode ser encontrada perto das rotas entre Bielefeld e Deheon. Trata-se de uma caverna vertical, parcialmente oculta pela farta vegetação à volta. Um viajante distraído pode, especialmente à noite, mergulhar para uma queda de centenas de metros. E se isso não matá-lo, os monstros certamente o farão.

O Abismo é um dos únicos pontos de Bielefeld publicamente conhecido por abrigar monstros — mas até agora nenhum grupo de heróis mostrou-se capaz de acabar com todos eles. A variedade (e quantidade!) de criaturas encontrada nesta rede de cavernas é espantosa; grandes bandos de lagartos gigantes, insetos gigantes, trolls, orcs, ogres, kobolds, mortos-vivos... nenhum estudioso encontrou ainda uma explicação

para que tantas criaturas perigosas consigam conviver juntas. Suspeita-se que os monstros obedeçam a algum tipo de líder...

Guildas e Organizações

A Ordem dos Cavaleiros da Luz

As duas principais ordens de cavaleiros de Arton podem ser consideradas "irmãs", fundadas há 110 anos por dois notórios clérigos de tempos idos: Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer.

Após uma misteriosa aventura (da qual pouco se sabe a respeito), resolveram que Arton precisava de um grupo de guerreiros honrados para proteger o povo, a vida e os preceitos de Khalmyr. Decidiram que, naquele dia, iam se separar. Cada um seguiu seu caminho, vagando até encontrar o local que acreditavam estar marcado com o sinal divino de Khalmyr. Então os dois clérigos iniciariam a formação de duas ordens destinadas a treinar os guerreiros mais nobres de Arton: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr.

Sediada na cidade de Norm, em Bielefeld, na costa leste de Arton, a Ordem dos Cavaleiros da Luz é uma das organizações mais respeitadas pelo povo do continente. Composta apenas de cavaleiros da mais alta estirpe, sua seleção é muito rígida e exige dos candidatos uma série de duros testes. O candidato começa como escudeiro, quase sempre aos 10 anos. Embora existam alguns poucos cavaleiros de origem camponesa, a maioria dos membros da Ordem provém de famílias nobres de Arton. Costuma-se dizer na alta sociedade de Arton: "uma família de nobre sem pelo menos um membro entre os cavaleiros, não é realmente nobre".

Mesmo gozando de prestígio entre a população de Norm e boa parte dos arredores (com exceção de Portsmouth, terra do Conde Ferren Asloth, inimigo jurado de Norm e dos cavaleiros), acredita-se que a Ordem da Luz tenha sido amaldiçoada. O boato se deve principalmente à "queda" de Arthur Donovan III, neto do fundador da organização, que tornou-se repentinamente um cavaleiro maligno, frio e cruel. Após a desgraça ocorrida, Phillipp Donovan, pai de Arthur e o mais carismático dos líderes da Ordem, faleceu em desgosto. Como novo comandante assumiu Alenn Toren Greenfield (HUMANO, BRB6/CAVALEIRO DA LUZ4, LB), antigo braço direito de Phillipp.

A Patrulha Costeira

Logo após o ataque do dragão-rei Benthos, um grupo de noventa clérigos e paladinos de Khalmyr e Tanna-Toh foi especialmente escolhido pela nova família real para vigiar e proteger a costa do reino contra atacantes — sejam dragões marinhos, sejam invasores de Khubar. Mesmo hoje, quando muitos não acreditam na possibilidade de um novo ataque, a tradição secular da Patrulha Costeira ainda persiste.

Os membros da Patrulha são aventureiros especializados em combate, navegação e sobrevivência no mar. Quase todos podem lançar magias ou são equipados com itens mágicos que permitem agir embaixo d'água. Suas armas e armaduras são magicamente tratadas (ou feitas de materiais especiais) para não enferrujar.

Eles percorrem as praias em pequenos grupos de quatro a seis membros, a pé ou em barcos-patrulha; quando se deparam com uma grande ameaça, sopram uma concha mágica de alarme para chamar reforços — que, dependendo da urgência, chegam através de teleporte.

Os Guerreiros de Khol't

A Floresta de Jeyfar é patrulhada e protegida por um bando de druidas e rangers conhecidos como os Guerreiros de Khol't. Composto apenas por humanos e halflings, este grupo tem como objetivo impedir que intrusos perturbem a flora e fauna locais.

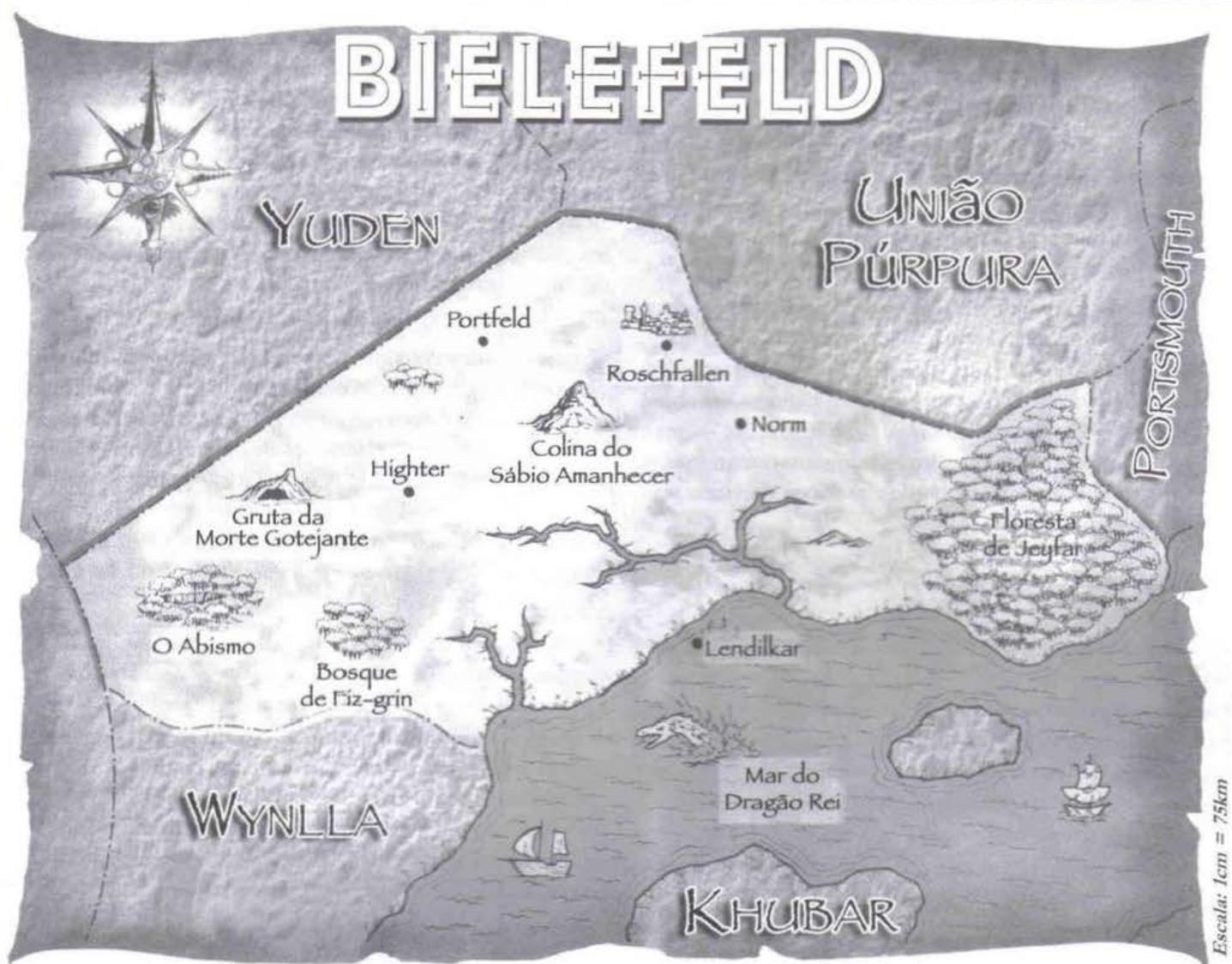
Seu procedimento básico é abordar grupos de viajantes assim que entram na floresta, interrogá-los sobre suas intenções, confiscar suas armas (exceto no caso de rangers, druidas e xamãs) e devolvê-las apenas quando terminarem sua travessia. Aqueles que não concordam com essas condições são proibidos de passar — sendo que a única forma de prosseguir é derrotando os Guerreiros em combate. Eles geralmente atuam em grupos de quatro a seis.

Atualmente os Guerreiros de Khol't também concentram seus esforços em investigar as causas do deslocamento mágico da floresta. Suspeitam do Conde Ferren, mas ainda não descobriram como ele pode estar fazendo isso. Qualquer informação que leve à solução do mistério será bem recompensada.

Khol't (DRAGÃO VERDE ADULTO, N), o patrono do bando, costuma ser visto como um guerreiro soturno, de olhos e cabelos esverdeados, em uma armadura feita com escamas de dragão verde. Seus companheiros garantem que ele tem o poder mágico de se transformar em um imenso dragão verde durante alguns segundos — tempo suficiente para dizimar seus inimigos. Por outro lado, alguns suspeitam que na verdade Khol't seja REALMENTE um dragão, que abandona seu disfarce humano por alguns instantes quando a situação assim exige.

O Clube dos Magos

Esta curiosa sociedade é composta por meia dúzia de magos bastante ricos, mas com poderes mágicos modestos. Sediado em Roschfallen, o chamado Clube dos Magos não passa de uma casa de chá onde seus membros (quatro humanos, um anão e um halfling) preferem "agir" discutindo planos e estratégias entre uma xícara e outra. Não são nem um pouco aventureiros: fizeram fortuna vendendo pergaminhos e poções por preços extorsivos (com a baixa disponibilidade de magos no reino, não enfrentam muita concorrência).

É comum que os membros do Clube contratem heróis para buscar os itens e ingredientes mágicos de que precisam para fabricar seus produtos. Eles ficam bastante irritados com a postura do reino vizinho de Portsmouth em relação aos magos. Em uma de suas reuniões recentes, decidiram mover uma

corajosa e ousada cruzada pessoal contra o Conde Ferren Asloth (contratando OUTROS para enfrentá-lo, é claro).

Divindades Principais

Em um reino tão influenciado por uma ordem de cavaleiros da justiça, não poderia ser diferente. Khalmyr é o deus mais venerado em Bielefeld. Da mesma forma que em Deheon e outras partes do Reinado, são seus clérigos e paladinos que comandam os tribunais e representam a lei.

Lena, Deusa da Fertilidade e da Cura, é a segunda divindade favorita no reino. Nada mais natural, uma vez que a economia e modo de vida atuais são fortemente baseados na agricultura e pecuária — e esta deusa protege as colheitas e criações de gado, trazendo vida e boa saúde a seus devotos. Embora sejam pouco comuns em grandes cidades, as clérigas de Lena são facilmente encontradas em cidades menores, aldeias, vilarejos e comunidades rurais, quase sempre construídas à volta de templos desta deusa.

A terceira divindade mais cultuada é Tanna-Toh. Esta deusa, em oposição direta a Allihanna, é intolerante com povos "não civilizados"; durante a formação do reino seus clérigos e paladinos foram muitas vezes comandantes em batalhas contra os bárbaros nativos, bem como contra o povo de Khubar. Mesmo hoje, após a derrota, eles ainda são influentes — alimentando a intolerância local contra os khubarianos.

São comuns servos de Azgher, Hyninn, Keenn, Grande Oceano, Marah, Nimb, Valkaria e Wynna. São incomuns os servos de Allihanna, Thyatis, Tenebra, Leen (Ragnar) e Sszzaas. Seguidores de Tauron, Glórienn, Megalokk e Lin-Wu são quase inexistentes.

Encontros

Bielefeld tem as características de um reino bem colonizado: algumas grandes metrópoles e uma profusão de cidades menores, aldeias e vilas — separadas por grandes extensões de área selvagem. Embora as rotas comerciais sejam razoavelmente seguras, ainda podem oferecer riscos ao viajante.

Assaltos são os perigos mais comuns. Pequenos bandos de assaltantes (tipicamente humanos, orcs ou meio-orcs) costumam armar emboscadas e armadilhas para aliviar as vítimas de seus pertences. Estes ladrões preferem atacar apenas pessoas sem condições de defesa, evitando grupos de cavaleiros ou heróis. Bandidos mais ousados podem preparar armadilhas (em geral mortais!) para aventureiros, cobiçando seu ouro e itens mágicos; caso não consigam matar ou incapacitar o grupo,

preferem fugir para evitar qualquer combate. Afinal, todo ladrão experiente sabe que basta um único aventureiro (e uma única bola de fogo!) para dizimar um bando de assaltantes...

Outro risco considerável são os pequenos grupos bárbaros remanescentes da colonização — incluindo guerreiros de Khubar presentes no continente. Estes fanáticos selvagens atacam vilarejos, aldeias e viajantes, em missões pessoais de vingança. Quando descobertos, em geral são caçados por aventureiros contratados.

Com relação a criaturas perigosas, Bielefeld oferece poucas. Áreas selvagens abrigam predadores territoriais como ursos, lobos e grandes felinos. Alguns rios são habitados por serpentes e crocodilos. Monstros e feras sobrenaturais são raros, encontrados apenas em covis ocultos ou durante migrações — mas, especialmente nas regiões litorâneas, há muitos rumores sobre sereias e elfos-do-mar. Dizem que eles foram deixados pelo dragão-rei como guardas.

Aventureiros

Naturalmente, os tipos de aventureiro mais difundidos são aqueles encontrados na Ordem da Luz: cavaleiros, clérigos e paladinos. Em Bielefeld, a população acredita que apenas estes personagens são verdadeiros heróis — enquanto quaisquer aventureiros de outras classes são simples "ajudantes". Por esse motivo, grande parte dos jovens tenta seguir essas carreiras, desviando-se das demais.

Mesmo assim, existem outros heróis em Bielefeld. Nas grandes cidades encontramos toda típica figura ligada a esse tipo de cenário: bardos, soldados, guardas, gladiadores, capangas, mercenários, ladrões e caçadores de recompensa. Áreas selvagens são território dos raros rangers, druidas e bárbaros.

A quantidade de usuários de magia é normal — em média um em cada quatro ou cinco aventureiros. Entre estes, os clérigos e paladinos são muito mais numerosos. Magos são muito incomuns, sempre vistos com curiosidade e certo receio: afinal, em quase todas as histórias, lendas e canções, os magos são inimigos tradicionais dos cavaleiros...

WYNLLA

O Reino da Magia

A magia tem papel fundamental neste mundo — pois sem esta força maravilhosa, que permite a existência de magos, objetos mágicos, raças semi-humanas e criaturas fantásticas, com certeza Arton seria muito parecido com a Terra.

A existência de magia em Arton definiu os rumos de seu desenvolvimento e sua ciência. A pólvora e as armas de fogo, por exemplo, já foram descobertos e existem em alguns pontos do Reinado — mas nunca se tornaram amplamente utilizados, já que magias de ataque são muito mais seguras e eficientes. Transporte e comunicação a longas distâncias são resolvidos com mágicas de teleporte e projeção de ilusões (ainda que estes meios sejam acessíveis apenas aos mais ricos). Uma medicina avançada é desnecessária quando podemos contar com a magia de cura dos clérigos, e assim por diante. Além disso, grandes arquimagos como Vectorius e Talude podem realizar verdadeiros milagres com seus poderes arcanos, feitos que nenhum engenho tecnológico poderia repetir.

Ainda assim, em grande parte do Reinado a magia é vista com certo medo e desconfiança pelos não-magos. Aventureiros aprendem a conviver bem com magos, e também a admirar, respeitar ou pelo menos reconhecer a utilidade de seus poderes. Já os não-aventureiros, camponeses e outras pessoas comuns, que raramente têm contato com magos, costumam temê-los. No reino de Portsmouth, inclusive, magos são considerados as pessoas mais terríveis e traiçoeiras. E os minotauros de Tapista, incapazes de usar magia, naturalmente desconfiam dos magos e seus estranhos talentos.

No entanto, existe um reino onde a magia é considerada tão comum quanto o céu e o sol. Um reino onde cada habitante tem algum conhecimento sobre magia. Onde magos são considerados pessoas cultas, inteligentes, capazes e dignas de respeito. A própria magia é vista como um elemento natural da vida, e a habilidade de controlá-la é como uma outra habilidade qualquer. A idéia de que um mago seja uma "criatura maléfica", que de alguma forma teve sua alma corrompida ou tem pactos com seres malignos, é considerada uma superstição tola.

Desde sua fundação, Wynlla (ou Wynnla) ficou conhecido como o reino dos magos e da magia. Com o tempo, cada vez mais utilizadores e estudiosos das energias místicas e arcanas foram atraídos para o local. Grandes cidades foram construídas com a ajuda de magos poderosos, assim como suas estradas, portos e outras façanhas arquitetônicas. Sem dúvida nenhuma, Wynlla é o reino com a maior população de magos em todo o Reinado.

Tamanha é a importância e a popularidade da magia no reino, que até mesmo o mais simples camponês consegue identificar, com um bom nível de acuidade uma magia ou um efeito mágico específico — pois esse conhecimento faz parte da cultura local. Muitos dizem que o próprio território do reino emana energias mágicas que afetam seus habitantes. Outros acreditam exatamente no contrário; que a grande quantidade de magos tornou a terra "mágica".

O fato é que Wynlla, o Reino da Magia, conta com a maior movimentação de magos e mercadorias relacionadas em todo o Reinado. Sua economia é fortemente baseada na venda, estudo e fabricação de objetos mágicos e encantados.

História

Wynlla foi fundada pouco tempo depois de Deheon por Karias Theuderulf, o antigo mago de corte de Corullan VI.

A princípio a idéia não era criar um novo reino, mas resolver

um simples problema de definição de fronteiras. Os recém-formados Bielefeld e Tyrondir não estavam conseguindo se entender quanto às exatas fronteiras de seus reinos. No entanto, ao contrário do que se espera nesse tipo de conflito, não havia uma disputa por mais terras — e sim por menos! Nenhum dos regentes queria ter em seu território uma certa região, tida como assombrada. Os colonos da época evitavam se estabelecer no local, devido a muitos estranhos acontecimentos sem explicação aparente.

O então rei de Deheon, Wortar I, enviou o mago Karias Theuderulf — seu antigo tutor e conselheiro — para investigar esses eventos. Karias era conhecido como um dos maiores estudiosos de assuntos arcanos de que se tinha notícia, com conhecimento acumulado em mais de uma centena de anos como mago (pois fazia uso de poções para prolongar sua vida). O mago descobriu então que as "assombrações" eram provocadas por áreas onde a magia fluía de forma selvagem e descontrolada, com resultados imprevisíveis. Ele também encontrou fenômenos que chamou de "Escoadouros", locais onde nenhuma magia funcionava.

Karias então pediu ao rei para fixar residência na região, com a intenção de poder estudar melhor o fenômeno. Wortar fez melhor que isso: comissionou ao mago toda a região com sendo sua — um novo reino. Com isso ele resolveu a questão das fronteiras de Tyrondir e Bielefeld, além de permitir livremente que o mago estudasse a região. Se alguém poderia cuidar de um lugar onde a magia não funciona como deveria, esse seria Karias Theuderulf!

A estranha moda de Wynlla

Ainda surpreso com seu inesperado título de "rei", o mago começou a tomar providências para sua formação e administração. Nomeou-o em homenagem a Wynna, a Deusa da Magia (seu nome aparece como "Wynlla" ou "Wynnla" em certos pergaminhos antigos). Trouxe para viver no reino toda a sua vasta família, assim como as famílias de muitos amigos e discípulos magos. Convidou os mais importantes sacerdotes de Wynna para pregar ali seu culto, e ofereceu terras para suas igrejas. Sua intenção era reunir, em Wynlla, o maior número possível de estudiosos de magia.

Também migraram para o reino muitas famílias de profissionais relacionados a ofícios mágicos: acadêmicos, artífices, alquimistas, escribas, livreiros, joalheiros, fabricantes de papéis e pergaminhos, entre outros. O resultado de tudo isso foi um reino com uma economia fortemente baseada em magia e itens mágicos. Como efeito colateral, entretanto, sua população é muito dependente da importação de mercadorias mais "mundanas", como produtos agropecuários.

Ainda que tenha excelentes relações diplomáticas com seus reinos vizinhos (em especial com Deheon) e com o restante do Reinado, o Conselho está engajado em uma insistente campanha contra Portsmouth e a política de discriminação contra magos de seu regente Ferren Asloth.

Ao contrário do que se poderia esperar, Wynlla não tem um bom relacionamento com Vectora, o Mercado nas Nuvens. O mago-prefeito Vectorius é contrário à "vulgarização" da magia, opondo-se a seu ensino para pessoas não qualificadas. Portanto, não é sem motivo que o trajeto de Vectora não passa pelo Reino da Magia. (No entanto, também correm boatos de que Vectorius evita a região porque sua cidade poderia cair ao passar sobre os tais Escoadouros.)

Clima e Terreno

Graças às correntes marítimas e massas de ar provenientes do Oceano (e por não haver grandes formações montanhosas para bloquear seu caminho), Wynlla é um reino de clima quente. Tipicamente tropical mais ao sul e subtropical no restante de seu território.

Planícies interrompidas por alguns vales ou colinas são

o tipo de terreno mais comum, assim como ocasionais florestas (pouco densas em sua maioria). No entanto, vale lembrar que as Áreas de Magia Caótica podem ocasionalmente afetar o clima em vários pontos do reino, provocando nevascas, tempestades de areia ou até mesmo precipitações de substâncias estranhas, objetos e criaturas. (Para ter uma idéia, pergunte a qualquer residente sobre os Ventos Verdes de 1360, a Chuva de Pêssegos de 77, ou sobre a Grande Tempestade de Conhaque de 82...)

Fronteiras

O território de Wynlla foi delineado a partir das áreas de ocorrências mágicas, além de utilizar a estranha fronteira de Deheon como determinante.

O reino dos magos fica a leste de Deheon, fazendo fronteira com Tyrondir ao sul e com Bielefeld ao norte. A parte oriental do reino é banhada pelo Oceano, sendo que seu litoral também é rico em ocorrências sobrenaturais.

População

Wynlla é um dos menores reinos de Arton, e mesmo assim conta com uma população bastante reduzida para seu território. São cerca de 80.000 habitantes. A população está essencialmente dividica entre humanos (90%), halflings (7%), goblins (2%) e outros (1%).

O nativo de Wynlla costuma ser facilmente reconhecido por sua indumentária pouco discreta: mesmo entre não-magos, é comum o uso de manto escuro e chapéu pontudo — praticamente um uniforme nacional. O aspecto de mago é reforçado pelos longos cabelos e barbas cultivados pelos homens, embora nem todos adotem esse visual. Na verdade, muitos magos legítimos preferem evitar completamente o manto e o chapéu, para que consigam ao menos se destacar um pouco na multidão...

Também deve-se notar uma grande "população" de mortos-vivos e construtos. Embora estas criaturas não sejam tecnicamente cidadãos do Reinado, estão presentes na maioria das grandes cidades, atuando como servos, soldados ou operários — o que deixa os cidadãos livres para atividades mais intelectuais e artísticas. Não existe entre os habitantes de Wynlla qualquer preconceito ou tabu contra estas criaturas, ou contra aqueles que as utilizam.

Membros de raças que tradicionalmente não praticam magia, como anões e halflings, acabam encontrando aqui alguma afinidade com a profissão. Conta-se que até mesmo alguns minotauros e goblins residentes em Wynlla foram capazes de aprender magia, mas estas ocorrências são raríssimas.

Graças à popularização da magia no reino, qualquer wynllense tem bons conhecimentos sobre o assunto, mesmo sem ser mago. Muitos sabem reconhecer magia quando estão diante dela, outros conseguem manipular itens mágicos.

Regente

Diferente do que acontece em outros reinos integrantes do Reinado, não há um único regente que tome as decisões em Wynlla. Ao invés disso, o reino é comandado pelo Conselho de Wynlla, formado por magos pertencentes a cada uma das casas nobres.

Após a morte de Karias Theuderulf (não, as poções não podiam mantê-lo vivo para sempre), os demais magos e feiticeiros que o auxiliavam na administração do reino continuaram com seu trabalho, pois todas as estruturas e procedimentos haviam sido perfeitamente determinados e divisados pelo fundador.

O Conselho de Wynlla então foi formado, contando com um representante de cada família nobre do reino. Para que uma família seja considerada digna de integrar o Conselho, é necessário que ela se destaque na pesquisa, estudo ou disseminação de magia, além de cumprir outros requisitos (como prestar algum grande serviço para o reino, ser residente há mais de dez anos...). O representante costuma ser o mago mais poderoso da família, mas há exceções.

Atualmente, os membros da família Theuderulf possuem muita influência no conselho, mas outras famílias também são importantes. São elas os Persys, os Sakadarar, os Dur-Vergiht, os Velenarkies e os Focusys. Outras doze famílias participam do Conselho, mas seus representantes possuem apenas meio voto.

Cidades de Destaque

Sophand (capital)

Sophand é a mais antiga cidade do reino e sua capital. Inicialmente, era apenas uma moradia temporária para o grande arquimago Karias Theuderulf, erguida para que ele pudesse investigar as perturbações mágicas locais. Após receber permissão para transformar toda a região em um reino próprio, o mago Karias tratou de trazer outras famílias de magos, artesãos e profissionais necessários para fazer crescer e prosperar a recém-formada comunidade.

Sophand é uma cidade de porte médio para os padrões do Reinado, mas pequena se comparada a Valkaria ou Triunphus. Uma de suas mais imponentes construções ainda é a célebre Mansão Theuderulf, que abriga a família do mago fundador. A casa enorme foi totalmente construída por mágica, uma prática que depois se tornou comum na cidade.

Outros pontos de Sophand que chamam a atenção do visitante são: a Biblioteca Livre de Zorus, mantida pela igreja de Tanna-Toh; a Grã-Torre, a maior igreja de Wynna no reino; e o Jardim das Fontes Invertidas, que fica diante da sede do Conselho de Wynlla, o Salão das Convergências.

Kresta

Abrigando o maior porto do reino (ainda que o comércio costeiro seja muito pouco significativo), Kresta é uma cidade

considerada importante para Wynlla, graças à sua enorme quantidade de estabelecimentos especializados em comércio de itens mágicos, poções, pergaminhos e uma infinidade de outras bugigangas místicas.

Como Vectora não passa pelo reino, mercadores e comerciantes encontram em Kresta um excelente ponto de venda, pois muitos procuram a cidade em busca de seus produtos mágicos. Praticamente metade de seus estabelecimentos comerciais negocia artigos ligados à prática de magia. As melhores lojas de itens mágicos de Arton (exceto por aquelas que ficam em Vectora) podem ser encontradas aqui.

Como seus produtos são valiosos e o comércio farto (pelos padrões do pequeno reino), a segurança em Kresta é muito bem reforçada. Não apenas a guarda, mas a marinha local contam com magos especialmente treinados, o que desencoraja ataques de piratas ou bandidos. O próprio prefeito Margoyles (HUMANO, MAG [ÁGUA] 11, NB) é um Mago Elementalista da Água de considerável poder.

Há alguns anos, Kresta foi atacada por um estranho e misterioso monstro marinho (um kraken) e seus seguidores, que por pouco não tomaram a cidade. Felizmente o monstro foi expulso para outro Plano, e seus servos destruídos.

Coridrian

Esta cidade possui uma peculiaridade especial que lhe conferiu uma razoável fama em todo o Reinado. Coridrian é a capital dos golens.

A criação de construtos, seus tipos e o estudo dessas criaturas artificiais é a principal atividade de toda a comunidade. Assim como a capital do reino, Coridrian nasceu graças a um mago que se fixou no local para dar procedimento às suas pesquisas. O emérito criador e estudioso de golens Sar-Laazar deu à cidade o nome de sua falecida esposa Coridrianne, morta tragicamente por um golem defeituoso.

Um trabalhador golem de Coridrian

Com o tempo, outros estudiosos e criadores de construtos mudaram-se para o local. Em poucos anos a cidade viu suas ruas repletas de criaturas não-naturais, construídas por habilidosos magos. Estas formas de vida artificial circulam pela cidade livremente, atuando como soldados e trabalhadores braçais — sendo que alguns, dotados de inteligência e vontade próprias, são até mesmo reconhecidos como cidadãos legítimos.

A economia de Coridrian é baseada no restrito e altamente especializado comércio de partes mecânicas para construtos. Muitos ferreiros e artesãos locais, mesmo não sendo magos, acabaram adotando como ofício fabricar ou consertar tais peças. Na verdade, em poucos outros pontos de Arton será possível encontrar facilmente pessoas habilitadas a reparar construtos.

Um importante projeto tem ocupado os estudiosos e artífices de Coridrian durante os últimos anos: eles tentam fabricar um Kishin — o golem gigante, como aquele que serve de fortaleza para o vilão Mestre Arsenal. Embora a imensa máquina de combate esteja atualmente inativa em algum ponto das Montanhas Sanguinárias, sabe-se que o Clérigo da Guerra planeja fazê-la funcionar outra vez. E se ele tiver êxito, apenas outro Kishin será capaz de derrotá-lo...

Geografia

As Áreas de Magia Caótica

Embora não sejam exatamente uma formação geográfica, as Áreas de Magia Caótica foram responsáveis pela própria fundação do reino. O que motivou em primeiro lugar a vinda do mago Karias Theuderulf para a região foi a existência de áreas onde a mágica não funcionava como deveria. Nestes locais, magias e itens mágicos têm efeitos contrários e imprevisíveis, por vezes com duração permanente.

Uma das primeiras providências de Karias foi tentar catalogar e mapear todas essas áreas. Mas ele descobriu que isso era quase impossível, porque as áreas sumiam e apareciam sem nenhum aviso ou padrão previsível. A natureza caótica dessas regiões mostrou-se um enorme perigo para todos os praticantes das artes arcanas.

Karias pensava nesses locais como ferimentos no próprio mundo, e que se não fossem "curados" poderiam se espalhar por todo o continente. Durante anos ele tentou elaborar um ritual capaz de estabilizar todas as Áreas de Magia Caótica existentes no reino, mas não foi bem-sucedido. Portanto, essas áreas não podem ser mapeadas.

Dentro de uma Área de Magia Caótica, qualquer forma de magia — seja arcana, divina ou proveniente de itens mágicos — será alterada, produzindo resultados imprevisíveis. O efeito é idêntico aos poderes dos estranhos Magos do Caos. Estas áreas também podem produzir fenômenos mágicos como ocorrências naturais: há relatos sobre bolas de fogo explodindo sem motivo, animais invisíveis, e imagens ilusórias surgindo sem

que ninguém as conjure.

Igualmente perigosos para os magos são os Escoadouros, um tipo especial de Área de Magia Caótica. Aqui nenhuma forma de magia funciona — nem mesmo a magia divina dos clérigos. Magos que estejam nestas áreas são incapazes de conjurar qualquer mágica. Itens mágicos deixam de funcionar. Magias que tenham sido lançadas anteriormente perdem seu efeito. Os Escoadouros podem surgir e sumir sem aviso em qualquer parte do reino — mas quase nunca atingem grandes extensões.

A Floresta Suplicante

Esta é mais uma manifestação das estranhas energias sobrenaturais na paisagem natural de Wynlla; a Floresta Suplicante, uma região onde todas as árvores e arbustos sofrem de um caso raro (ou melhor, o único conhecido) de xenomorfismo. Esse tipo de ocorrência faz com que a planta desenvolva uma forma muito diferente da que deveria normalmente possuir.

No caso da Suplicante, as plantas assumem aspectos assustadores. Os galhos se parecem com braços esqueléticos que inevitavelmente terminam em mãos. Os troncos apresentam formações que lembram rostos humanos em terrível agonia. Os arbustos se assemelham a garras e mandíbulas ameaçadoras, e assim por diante.

Os estudiosos não conseguem entender o que leva essas plantas a ter formas tão estranhas. Exceto pelo formato, são vegetais comuns. Sementes e mudas dessas plantas levadas para fora da Floresta crescem normalmente. Druidas e rangers apontam a Floresta Suplicante como uma prova de que a magia pode ser prejudicial à natureza.

Ainda que as plantas sejam normais, temos na Suplicante uma elevada ocorrência de monstros — especialmente aqueles de natureza vegetal.

A Colina de Vidro

Ao sul de Coridrian existe uma elevação que foi chamada pelos wynllenses de Colina de Vidro. Apesar do nome, a colina não é feita de vidro — mas grande parte de sua área tornou-se transparente como efeito colateral de uma mágica invocada em uma Área de Magia Caórica.

Por sua transparência, a colina fica invisível quando observada a mais de um quilômetro — o que pode confundir viajantes desavisados. Outro grande risco para aqueles que tentam se aventurar no local são os animais nativos, muitos deles transparentes ou mesmo invisíveis. Ursos, panteras e serpentes venenosas são os mais perigosos.

Décadas atrás, um comerciante teve a idéia de escavar a colina para vender as pedras vítreas por um alto preço. Infelizmente ele descobriu que, quando separadas da colina, as pedras perdem sua aparência translúcida em menos de uma semana. O mesmo vale para os animais. No entanto, alguns magos ainda acreditam ser possível aproveitar de alguma forma as propriedades mágicas dessas pedras e criaturas.

Outros Pontos de Interesse

A Escola dos Anões Magos

Recentemente, alguns anões começaram a se interessar pelos caminhos da magia, o que pode ser complicado. Entre os próprios anões não existem mestres ou professores habilitados, pouquíssimos magos aceitam anões como aprendizes, e a Academia Arcana é bem reticente quanto a permitir alunos anões.

Uma das saídas para estes futuros magos da raça anã tem sido a Escola de Anões Magos, próxima às fronteiras de Deheon e Tyrondir. Foi fundada há poucos anos por Dwaguel Firestarter (ANÃ, ESP2/FET2/MAG5, CB), uma anã maga, professora e ex-domadora de touros (!). O nome oficial é "Instituto de Ensino Arcano Especializado para Semi-Humanos". Mas, uma vez que os únicos alunos são anões atraídos pela fama de Dwaguel, o lugar acabou ficando conhecido apenas como Escola dos Anões Magos.

Atualmente, esta é uma das únicas grandes escolas de ensino de magia estabelecidas em todo o reino. Isso pode, a princípio, parecer um contra-senso: como pode não haver escolas de magia no Reino da Magia? Acontece que em Wynlla, embora as escolas públicas ofereçam ensinamentos arcanos básicos, a formação de verdadeiros magos ainda segue a tradição do "aprendiz e mentor". Uma infinidade de magos atua como "professores particulares" para um ou mais pupilos, ensinando em suas próprias torres ou laboratórios. Não temos aqui, portanto, nada parecido com a Academia Arcana de Valkaria.

O povo de Wynlla teme a Escola dos Anões Magos, por acreditar que o lugar pode explodir a qualquer momento ("anões não deveriam mexer com magia!"). No entanto, talvez devido à resistência natural dos anões a efeitos mágicos, nenhum acidente ou instabilidade foi registrado nos últimos anos. As línguas mais maldosas dizem que isso se deve ao fato de que até hoje os anões não conseguiram fazer uma magia de verdade...

Quando alguém faz qualquer comentário semelhante na presença de Dwaguel, a maga anã fica visivelmente magoada. E esse alguém fica visivelmente machucado.

O Antigo Internato

Dentre as diversas ruínas presentes no reino, a mais conhecida pertence ao Antigo Internato, a primeira tentativa de instituir uma escola de magia em Wynlla.

Longe de qualquer cidade grande, o Internato foi fundado por Taleise Neil e deveria ser o maior centro de ensino para magos e feiticeiros em toda Arton. Durante seus primeiros anos de atividade chegou a atrair um bom número de estudantes. No entanto, um estranho acidente — talvez causado por uma Área de Magia Caótica — destruiu grande parte da estrutura e matou quase todos os seus ocupantes. Alguns foram ainda transformados em estranhas criaturas.

Após essa tragédia, o Conselho decidiu não mais incentivar

escolas de magia, pois não existem formas seguras de conter os efeitos mágicos necessários para o ensino arcano (como acontece na Academia Arcana). Em vez disso, o Conselho prefere investir diretamente em bolsas de estudos e tratados com a academia do arquimago Talude.

As ruínas do Internato são atualmente consideradas um lugar assombrado — e realmente são, pois muitos mortos-vivos (remanescentes dos alunos e professores) ainda vagam pelo lugar. Uma das aparições mais conhecidas é o fantasma do próprio Taleise, uma figura triste e amargurada, sob o peso da culpa.

Mesmo após tanto tempo, qualquer magia lançada nas proximidades das ruínas tem apenas 50% de chance de funcionar. Infelizmente, esse efeito não se aplica aos mortos-vivos com habilidades mágicas...

Guildas e Organizações

Os Magos de Batalha

Embora não sejam exatamente um grupo organizado, mais se aproximando de uma "profissão", os Magos de Batalha de Wynlla conquistaram certa fama, mesmo em outras nações do Reinado.

O exército de Wynlla é pequeno em número de soldados, mas não menos perigoso — graças à facilidade dos nativos em aprender magias. Afinal, quem gostaria de enfrentar um exército capaz de lançar bolas de fogo e magias de sono? Entre as tropas de Wynlla, mesmo os soldados rasos aprendem a se utilizar de pequenas (porém úteis) magias.

Percebendo que a mágica poderia — ou melhor, deveria — ser utilizada como uma arma extra, o Conselho instituiu um treinamento específico para magos destinados a trabalhar com o exército. Esses magos aprendem como utilizar melhor suas magias em combate, além de receber treinamento em combate com armas como espadas, machados, arcos e bestas. Como a iniciativa teve muito êxito, o Conselho resolveu usar Magos de Batalha também como guardas de cidades mais importantes e até mesmo na defesa da costa de Wynlla. Praticamente toda cidade possui um corpo considerável de Magos de Batalha.

Embora existam em todo o reino, os Magos de Batalha são treinados em sua maioria em Sophand, no Centro de Treinamento Arcano Militar, coordenado pelo veterano Vaal Zerny (HUMANO, GUE7/FET4, N) e pelo elfo Thaelsres Plhinnes (ELFO, GUE5/MAG6, LN), ambos mestres em combate e magias aplicadas.

Após concluir seu treinamento, alguns Magos de Batalha preferem viver como mercenários ou agentes livres, procurando missões fora das forças oficiais de Wynlla. Seus serviços costumam ser caros, mas extremamente eficientes.

Os Sombras

Este esquivo grupo de ladrões-magos se orgulha de nunca usar violência ou força bruta para concluir seus "trabalhos". Roubos de itens mágicos ou grimórios, assim como a obtenção de informações relativas a magia, são a especialidade do grupo.

A população mais simples parece gostar dos Sombras: eles não matam, não roubam pobres e humildes (provavelmente apenas porque estes não têm nada que valha a pena roubar...) e atacam apenas magos ricos e nobres. Muitos vêem os Sombras como justiceiros.

Ao que tudo indica, os Sombras têm esconderijos em Sophand e Kresta. Os suspeitos de pertencer ao grupo negaram sua filiação, e nem mesmo magias de leitura da mente conseguiram provar o contrário, pois as contramágicas de proteção dos suspeitos eram muito fortes.

Acredita-se que o líder seja Lamond Langstren (HUMANO, LAD4/MAG 6[ENCANT], CN), que — dizem — pode assumir livremente a forma de uma sombra. Alguns dizem que ele pode ainda viajar de uma sombra para outra nos becos de Sophand. A única certeza sobre o líder dos Sombras é que trata-se de um mago com excelente domínio sobre magias que afetam (ou protegem) a mente, o que explica a dificuldade em obter alguma informação de seus aliados.

Os Senhores do Destino

O nome pretensioso foi dado pela população de Wynlla, graças à arrogância deste grupo de ex-clérigos de Tanna-Toh, que acreditam conhecer o futuro.

Os Senhores do Destino são liderados por Wilbur Dasgoran (HUMANO, CLG [TANNA-TOH]9, N), um sacerdote da Deusa do Conhecimento desiludido com o restante da igreja. Ele afirma que todos estão cegos para as revelações da deusa. Reuniu um bom número de seguidores e agora prega uma versão bem diferente do credo da igreja oficial de Tanna-Toh.

Os Senhores acreditam ter acesso a visões do futuro que só eles conseguem interpretar, mas suas "profecias" são confusas e enigmáticas. Não se aplicam a tudo e nada ao mesmo tempo. Também dizem que certos segredos são restritos apenas àqueles selecionados e preparados para compreendê-los. Ou seja, eles mesmos.

A maioria dos sacerdotes de Tanna-Toh considera os Senhores do Destino um bando de fanáticos insanos — mas alguns clérigos se preocupam porque os "Senhores" ainda conseguem lançar magias divinas. Eles não poderiam fazê-lo, pois não estão mais seguindo as obrigações necessárias: deliberadamente escondem informações que acreditam não ser "para os ouvidos de infiéis". Então, se Tanna-Toh não está fornecendo poder a eles, quem estaria?

Divindades Principais

Em parte graças a seu fundador e também pelo tipo de colono que o reino atraiu, a divindade principal de Wynlla é justamente Wynna, a Deusa da Magia. O próprio nome do reino (muitas vezes grafado em mapas "Wynnla") é uma homenagem a ela, significando "Casa de Wynna".

"Magia e conhecimento andam de mãos dadas", segundo

um provérbio local, que apenas confirma o importante papel do culto de Tanna-Toh em Wynlla. O culto tem no mínimo um templo em cada cidade, atuando como escola opública — onde lecionam tanto clérigos de Tanna-Toh como também clérigos de Wynna. A igreja da Deusa do Conhecimento tem fortes laços com a igreja de Wynna, sendo responsável pela completa alfabetização do reino.

Outros cultos que podem ser encontrados com facilidade são Azgher (no aspecto de "Aquele Que Tudo Vê", confundindo um pouco o verbo "ver" com "conhecer"), Grande Oceano, Khalmyr, Lena, Marah, Valkaria e Thyatis. O culto a Lin-Wu está sendo introduzido no reino por imigrantes de Ni-Tamura e ganhando seguidores. Deuses considerados violentos e "bárbaros", como Tauron, Keenn, Megalokk e Ragnar não costumam ser cultuados. Curiosamente, Tenebra é uma deusa razoavelmente popular no reino, onde não é vista como má ou diabólica.

Um servo de Allihanna em Wynlla é mais raro que um elfo na Aliança Negra...

Encontros

O reino é bem colonizado, e mesmo sua pequena extensão faz com que encontros com criaturas e animais sejam bem incomuns.

A existência de fontes de energia mágica ajudou a afastar tribos de goblinóides, assim como animais perigosos como lobos e outros predadores. Saqueadores também parecem evitar as poucas regiões desoladas entre as cidades, pelo mesmo motivo. Mas, por outro lado, tudo isso acabou por colaborar com o aparecimento de um número incomum de criaturas estranhas e exóticas, consideradas feras mágicas pelos estudiosos.

Curiosamente, quase não existem fadas ou outros seres associados a elas (sátiros, dríades, ninfas...) em Wynlla. Criaturas como quimeras, cocatrizes, górgonas e dragões são relativamente fáceis de encontrar, assim como versões gigantes de animais comuns. Tais ocorrências também valem para a costa, onde grandes cavalos-marinhos, serpentes-marinhas e outras criaturas fantásticas povoam o litoral.

Mortos-vivos selvagens (ou seja, aqueles não criados para servir os habitantes de Wynlla) são comuns, mas apenas em áreas mais afastadas das cidades, assim como em ruínas ou habitações abandonadas. No litoral é freqüente encontrar versões aquáticas de zumbis, esqueletos e outros mortos-vivos.

Aventureiros

Existe no Reinado a crença geral de que qualquer nativo de Wynlla seja habilidoso com magia. Isso não é totalmente verdadeiro — os nativos apenas têm conhecimentos arcanos superiores. No entanto, magos e suas variantes (feiticeiros, necromantes, elementalistas...) de fato compõem a maioria dos aventureiros wynllenses. Não há vila, cidade ou aldeia em Wynlla sem alguns magos residentes, normalmente ocupando cargos de autoridade. Clérigos são comuns também, principalmente devotos de Wynna e Tanna-Toh.

Apesar do grande número de praticantes de magia, também temos guerreiros, ladrões e bardos — quase sempre de tipos mais refinados e "civilizados". Mesmo estes personagens de classes "não mágicas" conseguem, ocasionalmente, aprender um truque ou outro. Aventureiros que combinam poderes de mago e lutador são muito respeitados por sua versatilidade.

Em contrapartida, rangers, druidas e outros elementos mais ligados à natureza são raros neste reino. As áreas mágicas parecem afastar animais comuns, e também causar um certo mal-estar àqueles que apreciam contato maior com a natureza. Mesmo antes de sua fundação, bárbaros evitavam este reino como se fosse o próprio inferno.

TYRONDIR

O Reino da Fronteira

Embora seja o reino mais próximo da antiga fronteira com Arton-Sul, Tyrondir somente foi fundado depois que a caravana de exilados se estabeleceu em Valkaria.

Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre um caso crônico de dependência da capital. De economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas ou progressos próprios — além de contar com um diminuto exército. Além disso, tem sido costume entre os jovens tyrondinos partir de sua terra natal em busca de melhores oportunidades em outras regiões do Reinado. Muitos acham que viver permanentemente em Tyrondir é pura perda de tempo.

Infelizmente, esse tem sido o menor problema do reino nos últimos tempos. Os antigos boatos sobre um suposto exército goblinóide crescendo em Lamnor — um exército liderado por um "lendário general bugbear" — já não podem mais ser considerados boatos.

Khalifor, a cidade-fortaleza na fronteira sul do reino, caiu. Tyrondir começa a ser ocupado pela Aliança Negra dos Goblinóides.

História

O reino de Tyrondir se formou basicamente da mesma forma que Ahlen, Bielefeld e Wynlla: graças à política expansionista de Wortar I, antigo regente de Deheon, que promoveu apoio a grupos de aventureiros dispostos a explorar e conquistar novas terras. Essas regiões, quando não colonizadas pelos próprios aventureiros e seus descendentes, eram cedidas a famílias nobres.

Este teria sido exatamente o caso de Tyrondir. Sua regência

ficou a cargo dos Wynallan, uma família muito antiga, que no passado governou o reino de Cobar em Lamnor — um dos reinos derrotados na famosa Grande Batalha. Agradecidos ao regente Wortar pela chance de restaurar sua antiga glória, os Wynallan fundaram a capital Cosamhir na parte norte do reino, bem perto da fronteira com Deheon.

Com o passar dos anos o reino se expandiu na direção sul, ocupando todo o Istmo de Hangpharstyth — região que, segundo a lenda, teria se formado quando uma bruxa de mesmo nome foi destruída ali em uma explosão. Apesar de sua extensão litorânea, Tyrondir nunca desenvolveu grande atividade náutica ou pesqueira — a maior parte da costa é rochosa, perigosa para a navegação. Embora muitos vilarejos menores prosperem à beira-mar, a maior parte da população preferiu se estabelecer no interior, vivendo de agricultura e pecuária. Não houve grandes conflitos com bárbaros nativos; boa parte destes já havia sido desafiada e expulsa durante o avanço da caravana para o norte, tempos antes.

O primeiro incidente grave na formação de Tyrondir ocorreu durante o crescimento do reino para o sul, com o estabelecimento dos primeiros vilarejos próximos à antiga Khalifor. Esta cidade-fortaleza, que marca a fronteira norte dos antigos reinos de Lamnor, teria recebido justamente a missão de deter os exilados caso tentassem voltar.

Durante décadas Khalifor não permitiu a aproximação dos colonos, mantendo todos à distância com tiros de advertência. Pequenos povoados cresciam timidamente pouco além do alcance das catapultas. Os soldados de Khalifor se preparavam para invadir e destruir os vilarejos. Seria o início de uma guerra entre o Reinado e os antigos povos do sul.

Conta-se que a tragédia foi evitada por Gillian Cloudheart, antiga sumo-sacerdotisa de Marah. Ela teria avançado na direção da fortaleza, sozinha e sem armas, levando consigo apenas o desejo de paz. Recebida e ouvida pelo comandante de Khalifor, Gillian negociou um acordo entre os colonos e os soldados: não havia razão para lutar, desde que os limites de Khalifor não fossem ultrapassados pela expansão de Tyrondir. Foi estabelecido então que Dagba, erguida a nordeste de Khalifor, seria a última cidade do reino.

Assim, enquanto a capital e cidades do norte guardavam amargos ressentimentos contra Khalifor, as cidades do sul cultivavam um bom relacionamento com os soldados. Com o tempo, a fortaleza passou a realizar comércio com Dagba e outras comunidades vizinhas. De fato, Khalifor chegou a enviar um pedido oficial ao rei de Deheon para ser anexada ao Reinado. O pedido nunca foi atendido. Mesmo assim, em caráter não-oficial, Khalifor logo passou a ser considerada parte de Tyrondir, marcando sua fronteira sul.

Este poderia ter sido o primeiro passo para uma possível reconciliação entre os povos de Arton e Lamnor — um final feliz para uma longa história de guerra e ódio. Mas os deuses planejaram algo diferente...

Em Lamnor, um terrível mal crescia na forma de um goblin gigante. Era Thwor Ironfist, a Foice de Ragnar, o invencível líder

Thwor Ironfist

previsto pelas profecias dos bugbears. Ele fez o que parecia impossível, unindo tribos inteiras de goblinóides em um grande exército, que nos últimos anos devastou e conquistou os reinos humanos de Lamnor. Hoje, Arton-sul é também conhecida como o Reino Bestial, com suas antigas cidades agora ocupadas por monstros.

Com a tomada do continente completada, o general volta olhos ambiciosos para Arton. Suas tropas se concentram na fronteira sul de Tyrondir, prontas para avançar através do Istmo de Hangpharstyth — e detidas apenas por Khalifor. Durante muitos meses a cidade resistiu heroicamente ao avanço dos goblinóides. No entanto, por motivos diversos (desde a dificuldade do Reinado em acreditar na Aliança Negra, aos antigos ressentimentos dos regentes de Tyrondir), Khalifor nunca recebeu reforços.

Como resultado, a fortaleza foi conquistada há poucas semanas. A cidade serve agora como base de comando para o próprio general Ironfist, que ali organiza a tomada dos povoados vizinhos.

Hoje a capital Cosamhir reconhece (talvez um pouco tarde demais...) que Thwor Ironfist e sua Aliança Negra são uma ameaça real. Tão perigosa quanto a Tormenta, ou talvez mais. Os poucos exércitos do reino se movem para o sul, enquanto reforços são solicitados para Deheon. A região sul de Tyrondir está, aos poucos, se transformando em território de guerrilha — com conflitos entre humanos e goblinóides explodindo em toda parte.

Clima e Terreno

Ventos oceânicos oferecem um clima agradável a grande parte do território de Tyrondir, especialmente na região sul, caracterizada por clima subtropical. Tempestades tropicais são comuns no verão, com ondas violentas no litoral — mais uma razão para que o povo local evite habitar as costas, sendo estas extremamente perigosas para a navegação. Ao norte o clima é mediano, entre subtropical e temperado.

O norte de Tyrondir, em sua parte mais continental, apresenta geografia similar a Deheon: planícies entrecortadas por colinas, florestas, lagos e rios. À medida que descemos para o sul o terreno fica cada vez mais acidentado, tornando-se montanhoso nas vizinhanças de Khalifor.

É interessante notar que muitos tipos de magia — especialmente magia ofensiva — não funcionam em muitos pontos do Istmo de Hangpharstyth. Talvez seja um efeito residual da poderosa magia emanada pela bruxa que ali teria morrido. Por essa razão, o uso de magos para combater a Aliança Negra em grande escala não é uma opção.

Fronteiras

Tyrondir é limitado por Deheon ao norte; Ahlen a noroeste; Wynlla a nordeste; Oceano a leste; Mar de Flok a oeste; e a Cordilheira de Kanter ao sul.

A Cordilheira de Kanter marca o limite sul do reino: essa traiçoeira formação montanhosa colaborou para deter o avanço da Aliança Negra. Mas, por outro lado, também escondeu seu maior acampamento durante muito tempo.

População

1.950.000 habitantes. Humanos (93%), anões (5%), outros (2%). O povo de Tyrondir não apresenta tipos físicos ou traços particulares que os diferenciem dos demais povos do Reinado. Seus habitantes têm grande afinidade com Deheon, de forma que não apresentam nem mesmo sotaques diferentes.

Sua razoável população de anões se concentra mais ao sul, em áreas montanhosas, onde praticam mineração e chegam a formar vilas inteiras. No entanto, eles também habitam cidades humanas, onde se estabelecem como bons ferreiros, joalheiros, cervejeiros e até mesmo fazendeiros, entre outras atividades. A população de "outros" é formada principalmente por halflings, minotauros, elfos e meio-elfos, mas em número reduzido. Quase nenhuma destas raças chega a formar comunidades próprias no reino.

Por seus problemas com a Aliança Negra, quase todo personagem jogador nascido e criado em Tyrondir (mesmo longe de Khalifor) ouviu muitas histórias sobre goblinóides, mostrando bom conhecimento teórico sobre goblins, hobgoblins e bugbears — enquanto que, em outras nações do Reinado, é bem raro encontrar um plebeu (não-aventureiro) que saiba sequer diferenciar estras três raças.

Regente

De certo modo, o regente Balek III (HUMANO, ARI5, N) de Tyrondir foi um dos responsáveis pela queda de Khalifor. Ele é descendente direto de Wynallan I, rei de Cobar, um dos reinos perdedores da Grande Batalha. Por esse motivo, alimenta grande mágoa com relação ao povo de Khalifor — que, como se sabe, recebeu a missão de expulsar os exilados.

Duante os últimos meses Balek ignorou solenemente as solicitações de Khalifor para que esta fosse anexada ao Reinado. Ignorou também pedidos de ajuda para deter os ataques goblinóides. Nunca se preocupou em levar tais solicitações a Deheon, mesmo porque temia ser alvo de chacotas ("Um exército goblinóide sob o comando de um bugbear? — diriam eles. — Isso é algum truque?"). Assim, para não prejudicar o bom relacionamento de Tyrondir com Deheon, Balek jamais falou sobre esse problema com o rei Thormy.

Agora, com a revelação de que a Aliança Negra não é apenas um boato, a situação começa a ganhar novos contornos. Balek foi censurado publicamente por Thormy, por "deixar um ódio antigo nublar sua razão e permitir que os monstros chegassem tão perto". Tropas estão sendo enviadas para evitar a ocupação goblinóide. Infelizmente, com Khalifor ocupada por Thwor

Ironfist, a Aliança Negra tem uma posição muito firme ao sul do reino. Mesmo com grandes exércitos seria muito difícil desalojar os invasores.

A reputação de Balek III está abalada. Atualmente ele é visto raras vezes fora de seu Palácio Real em Cosamhir. O rei é um homem robusto, de longos cabelos e barba castanhos, casado com a Rainha Noemia (HUMANA, ARI2, N).

Cidades de Destaque

Cosamhir (capital)

Uma das maiores metrópoles do Reinado, a cidade de Cosamhir abriga o Palácio Real e também os palácios de muitas famílias nobres. Sua prosperidade e riquezas provêm de imensas propriedades rurais à sua volta, e também de seu intenso comércio com Valkaria e outras cidades de Deheon.

A arquitetura de Cosamhir mostra grande nostalgia, pois seus palácios tentam reproduzir os antigos reinos de Lamnor — em especial o reino de Cobar, conhecido por suas torres espiraladas e grandes janelas de vidro. De fato, embora o uso de vidro em janelas seja pouco comum no Reinado, em Cosamhir isso é considerado de extremo bom gosto — sendo este um dos maiores produtos de exportação da cidade. O ex-joalheiro anão Wasurerimm (ANÃO, ESP7, NB)acabou se tornando o mais bem-sucedido vidreiro do reino.

Diante do Palácio Real, uma vasta praça central abriga eventos comerciais e grandes festivais. No centro da praça temos uma imensa réplica da estátua de Valkaria, em gesto de bênção ao rei Wortar I — um símbolo de gratidão ao antigo rei de Deheon, por ceder o reino de Tyrondir à família Wynallan.

Como também acontece em outras grandes cidades do Reinado, Cosamhir tem áreas dedicadas a vários temas. Atividades comerciais comuns (como o Bairro dos Ferreiros, a Vila dos Gladiadores e a Rua dos Pergaminhos), culturas ou religiões (a Praça de Lena, a Rua Tamu-ra...) e até raças (o Bairro dos Minotauros, o Gueto dos Goblins, a Vila Halfling... mas NÃO um bairro élfico).

Khalifor

Originalmente, Khalifor não pertencia a Tyrondir. Esta cidade-fortaleza é mais antiga que o reino. Na verdade, é mais antiga que o próprio Reinado.

Khalifor foi fundada no ano de 750 por Khalil de Gordimarr, um antigo explorador. Construída quando a humanidade ainda habitava o continente de Lamnor (Arton-sul), sua função era proteger os reinos do sul contra os monstros e tribos bárbaras que sabia-se existir no continente norte. No entanto, dois séculos mais tarde, a cidade-fortaleza receberia uma nova e triste tarefa...

Em 950 ocorreu a Grande Batalha de Lamnor, o conflito mais sangrento na história de Arton. Os perdedores foram expulsos do continente, banidos rumo às terras selvagens de Arton-norte. Khalifor, que marcava o fim do território civilizado, teria suas defesas reforçadas para impedir os exilados de retornar.

Assim foi durante os séculos seguintes. A caravana de exilados encontrou a estátua de Valkaria, construindo ali sua nova capital e iniciando a colonização do Reinado de Arton. Ressentidos com o tratamento que seus ancestrais receberam, os povos do Reinado nunca voltaram a fazer contato com Lamnor. Portanto, quando Thwor Ironfist e sua Aliança Negra arrasaram os reinos humanos do sul, o fato teve pouca repercussão no Reinado.

Infelizmente, o general Ironfist não parece satisfeito apenas com a conquista de Lamnor: ele está preparando suas tropas para avançar sobre Arton. Durante os últimos meses, Khalifor tem sido o único obstáculo em seu caminho — pois era impossível para suas tropas avançar através do Istmo de Hangpharstyth sem antes tomar a cidade-fortaleza. Com suas poderosas catapultas, balestras e arqueiros, Khalifor podia dizimar grandes exércitos antes que estes sequer chegassem perto de suas muralhas.

Isso mudou há poucas semanas, graças a um engenhoso estratagema envolvendo uma imensa máquina de guerra chamada "a Carruagem de Ragnar" — que se aproximou pelo subterrâneo, emergindo muito perto da cidade e evitando suas catapultas.

Khalifor caiu nas mãos de Thwor Ironfist. Entre seus antigos habitantes, aqueles que não conseguiram escapar foram mortos ou escravizados. A cidade agora é ocupada por goblins, hobgoblins, bugbears, ogres, orcs e todo tipo de humanóides monstruosos, que ainda comemoram a vitória com festejos sangrentos e selvagens. O próprio Thwor resolveu se estabelecer ali, coordenando a ocupação da região. As cidades vizinhas a Khalifor, que dependiam de sua profissão, estão sendo abandonadas às pressas; todos sabem que os monstros não devem demorar...

Molok

A construção de Molok, distante 200km de Khalifor, representou um dos primeiros conflitos de Tyrondir com a cidade-fortaleza. Incidentes entre colonos e soldados se tornavam mais freqüentes à medida que cresciam as plantações e pastos à volta da cidade. Felizmente, uma de suas habitantes era Gillian Cloudheart, antiga sumo-sacerdotisa de Marah — cuja habilidade em diplomacia fez prevalecer a paz.

Gillian viveu o resto de seus dias em Molok. Veio a falecer tragicamente quando acompanhava um grupo de aventureiros. Seu túmulo, no cemitério da cidade, é um lugar de paz e beleza. Tem as mesmas propriedades de um templo de Marah, tornando impossível realizar atos violentos em suas proximidades.

Após a tomada de Khalifor pela Aliança Negra, os fazendeiros de Molok relatam incidentes envolvendo goblins e hobgoblins: pequenos grupos destas criaturas estão roubando gado — com certeza para alimentar as tropas goblinóides na fortaleza.

Dagba

Para encerrar as hostilidades com Khalifor, foi determinado que Dagba seria a última cidade de Tyrondir. Situada nos limites da Cordilheira de Kanter, nunca chegou a atingir grandes pro-

porções: baseava sua economia em criação de cabras, porcos, aves e outros animais de pequeno porte.

Atualmente a cidade está quase abandonada, com sua população fugindo dos ataques goblinóides. Incursões ocasionais de goblins e bugbears são comuns há anos — incidentes que os heróis locais não tiveram dificuldade em resolver. Mas os ataques têm sido cada vez mais freqüentes, e os monstros cada vez mais numerosos.

Com a queda de Khalifor, Dagba é agora o alvo mais provável no caminho da Aliança Negra. Ainda assim, alguns moradores insistem em permanecer na cidade. Sylene D'Albira (HUMANA, RGR8, CB), ex-aventureira (uma ranger, dizem) e criadora de cabras, tem sido a mais determinada em defender sua terra contra as criaturas, mesmo ao custo de sua vida.

Vila Questor

Questor é uma das raras comunidades costeiras em Khalifor. Situada em um dos raríssimos pontos navegáveis em toda a costa do reino, tem uma bem-sucedida economia pesqueira. O artesanato local, à base de conchas, também é bastante apreciado na capital e outras grandes cidades — proporcionando um crescimento rápido para a cidade, fundada há apenas 40 anos.

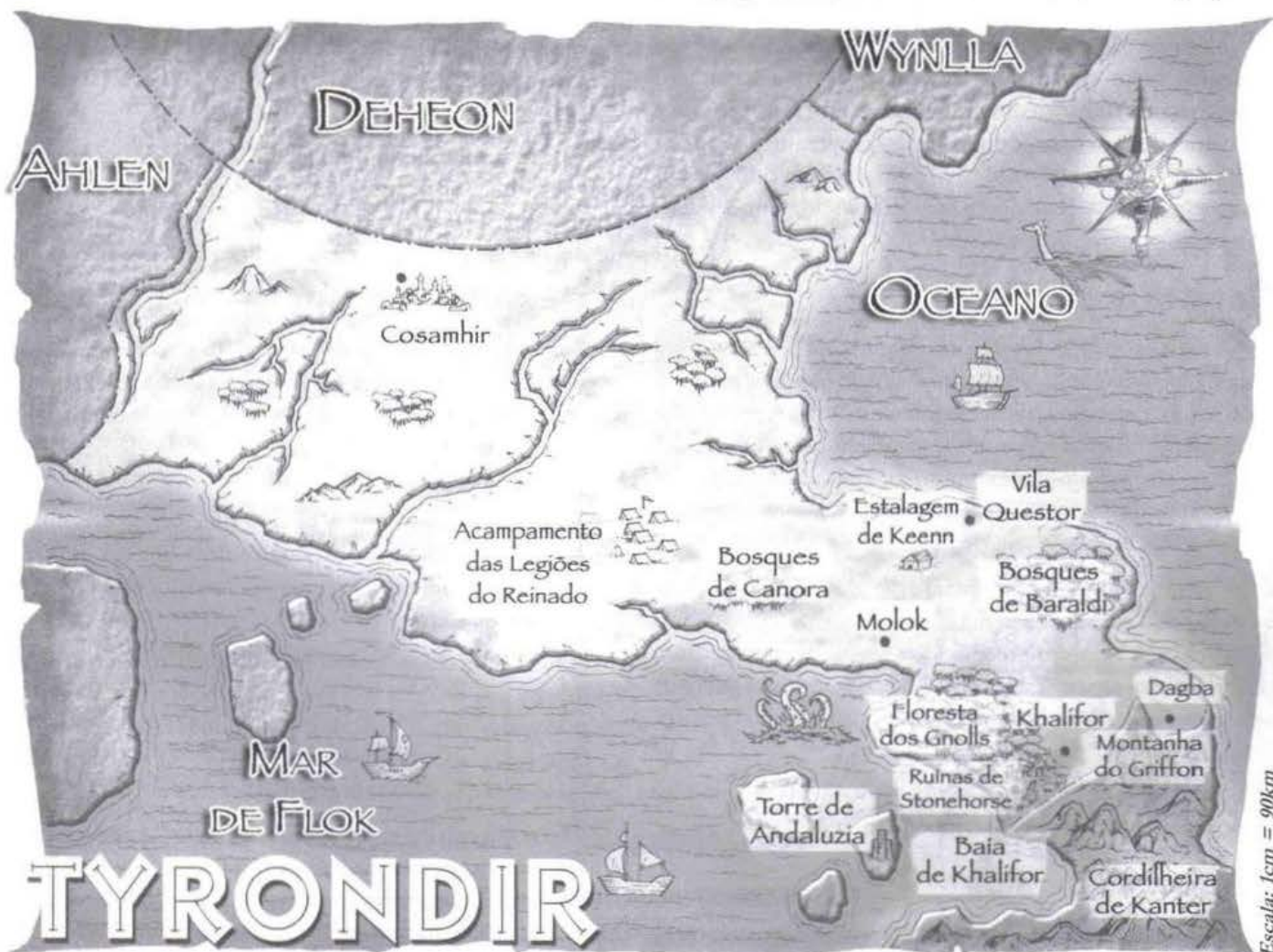
O fundador John Questor (HUMANO, CLR[GRANDE OCEANO] 5, LB) ainda vive aqui, onde atua como prefeito e clérigo do Grande Oceano. Ex-aventureiro veterano, decidiu usar a fortuna que acumulou durante uma vida de caça a tesouros para erguer a cidade. John tem agora quase 80 anos, mas conta com uma excelente saúde para a sua idade (conquistada por meios mágicos, alguns dizem). Em momentos depressivos, ele às vezes resmunga sobre um antigo amor perdido no mar...

Atualmente John tem problemas ao treinar Kim (HUMANO, GUER1, N), seu único filho, para sucedê-lo na prefeitura: tal como o pai, o rapaz tem grande paixão pela carreira como aventureiro. Às vezes Kim desaparece no mar por dias, sem dar notícias.

Geografia

Montanha do Griffon

Ponto mais elevado de Tyrondir, a Montanha do Griffon (uma antiga palavra para "grifo") atinge 5.100m de altura. Faz parte da Cordilheira de Kanter.

Esta montanha constitui o mais difícil obstáculo no trajeto entre Khalifor e os grandes acampamentos da Aliança Negra ocultos na cordilheira. Exércitos convencionais, sejam humanos ou goblinóides, não podem avançar facilmente. No entanto, uma grande rede de túneis sob a montanha permite a pequenos

grupos (em geral formados por aventureiros) fazer a travessia. Esses túneis são habitados por monstros e também vigiados por patrulhas orcs.

O pico é nevado durante o ano todo, e a escalada é muito difícil. Grifos selvagens fazem seus ninhos no local — daí o nome da montanha.

Baía de Khalifor

No início pensou-se que esta baía poderia ser um bom lugar para a navegação. Soldados de Khalifor tentaram construir ali um porto, de onde poderiam lançar navios até as Ilhas Flok para instalar postos avançados.

A tragédia veio na forma de tentáculos gigantescos, que arrastaram navios e tripulantes para o fundo do mar, pouco antes de destruir o porto. Descobriu-se, da pior maneira, que um kraken (talvez mais de um) vive no fundo da baía. Expedições de aventureiros equipados para viagens submarinas tentaram localizar e destruir a fera: ninguém retornou.

Bosques de Canora

Estes bosques receberam o nome de Canora, a Deusa da Canção, por serem o habitat de muitas espécies de pássaros cantores. Infelizmente, ao contrário do que possa parecer ao forasteiro desavisado, este é um dos lugares mais perigosos do reino...

Além de pássaros inofensivos, os bosques também são habitados pelos canários-do-sono. São passarinhos muito parecidos com o canário comum, mas seu canto hipnótico induz o ouvinte a um pesado sono mágico. A vítima não desperta mesmo se sofrer dano — uma má notícia, pois os canários são carnívoros e atacam qualquer criatura adormecida para devorar-lhe a carne com os pequenos bicos.

Floresta dos Gnolls

A maior área florestal do reino é conhecida por abrigar um grande bando de gnolls — talvez o maior de que se tem notícia no Reinado. Estes seres, meio humanos e meio hienas, têm uma sociedade similar a um bando de cães selvagens. Caçam em matilhas, sempre em grande número. Em outras partes do Reinado costumam agir como assaltantes, roubando comida de comunidades humanas — mas aqui vivem de caça.

Como se sabe, os gnolls são um tanto covardes (só lutam quando estão em vantagem numérica) e seguem um estranho código de honra: eles sempre se rendem quando reconhecem um poder superior ao seu. Talvez por essa razão, todos os gnolls da região seguem ordens de um líder misterioso que eles chamam simplesmente de "Rei da Floresta".

Além de gnolls, a floresta também é habitada por grandes felinos, grandes símios, ursos, lobos e serpentes.

Bosques de Baraldi

A segunda maior área florestal de Tyrondir foi erroneamente chamada de "bosques" por um explorador equivocado. Na verdade trata-se de uma vasta floresta, com quase 40.000km².

Diz a lenda que Baraldi teria sido um dragão muito antigo, destruído por um grupo de heróis — e a floresta cresceu sobre seu imenso corpo. Talvez por essa razão o lugar seja um verdadeiro ímã para atrair animais monstruosos, especialmente hidras, wyverns, protodracos e outras criaturas aparentadas com dragões. Estes também podem ser encontrados em Baraldi, sendo mais comuns os dragões verdes e negros.

Outros Pontos de Interesse

Acampamento das Legiões do Reinado

O título pomposo pode sugerir que finalmente as forças do Reinado se mobilizam contra a ameaça goblinóide. Mas a verdade é um pouco mais triste que isso...

Pressionado por Deheon e outras autoridades do Reinado, o regente Balek III de Tyrondir atendeu (tardiamente) as solicitações de Khalifor para o envio de reforços. Se essa providência fosse tomada meses antes, a cidade-fortaleza talvez não estivesse agora nas mãos da Aliança Negra e talvez a ambição de Thwor Ironfist pudesse ser detida. Agora, contudo, o general bugbear tem o poderoso forte sob seu controle — e qualquer exército convencional seria dizimado por suas defesas.

As forças de Tyrondir estão sediadas em um grande acampamento militar, distante de Khalifor centenas de quilômetros. Esta foi a única posição segura e facilmente acessível onde foi possível reunir a maior parte do exército do reino — um exército, diga-se de passagem, insuficiente contra o vagalhão humanóide que se avizinha. No momento, o acampamento tem se preparado para a chegada de novas tropas do Reinado. Mas isso pode levar semanas. Além disso, no ponto onde o acampamento foi erguido, é impossível que consiga proteger com eficácia cidades como Dagba, Vila Questor, Molok e dezenas de outras...

Ruínas de Stonehorse

Estas misteriosas ruínas ocultas na Floresta dos Gnolls abrigam muitas estátuas de cavalos e outros animais. Supõe-se que a estrutura tenha sido erguida por um antigo culto druida, já desaparecido.

Ou melhor, quase desaparecido. O único remanescente do culto, um dos druidas malignos mais poderosos de Arton, ainda vive nas ruínas. Venerado pelos gnolls locais como o Rei da Floresta (HUMANO, DRD[ALLIHANNA]17, N), ele comanda as criaturas para que protejam esta mata contra intrusos.

Ao contrário de muitos druidas, o "Rei" é muitas vezes cruel e impiedoso com aqueles que ousam perturbar a floresta. Caçadores e aventureiros podem ser sacrificados em honra à Mãe Natureza. Relatos sobre as façanhas do "Rei" levam a crer que ele pode ser ainda mais poderoso que o próprio Razlen

Greenleaf, o sumo-sacerdote de Allihanna. Alguns arriscam, inclusive, que este poderia ser na verdade Galron — o lendário druida que criou Galrasia.

Torre de Andaluzia

Goblinóides à parte, Tyrondir não está livre de magos insanos com ambições malignas. Situada em uma ilha a oeste do istmo, esta torre serve de laboratório para Andaluzia, a Bruxa sem Rosto (ELFA, FET10, NM).

Andaluzia teria sido, no passado, uma grande maga élfica de Lenórienn. Sua magia era devotada à beleza e arte, produzindo imagens e melodias capazes de comover o mais duro coração. Ela própria teria sido uma das elfas mais lindas na história da raça, muitas vezes comparada à própria Glórienn.

Então veio a queda de Lenórienn, vencida pela Aliança Negra. Após testemunhar a morte de todos os seus entes queridos, a maga teria sido capturada, torturada e desfigurada.

Em seu sofrimento, Andaluzia invocou nomes antigos e terríveis, conhecidos apenas pelos elfos. Alguma coisa nas profundezas do universo atendeu seu chamado: de alguma forma ela foi salva, em troca de servidão total a seu novo mestre pelo resto de seus dias.

Insana e com o rosto arruinado, hoje Andaluzia devota seus dias a experimentos planares. Ela tenta encontrar uma forma de trazer seu mestre a este mundo. Até agora foi capaz de abrir apenas pequenos portais temporários para seu plano de origem, invocando monstros menores que a auxiliam como servos e guardas. Mas suas pesquisas continuam, e que os deuses tenham piedade de Arton caso ela seja bem-sucedida...

Estalagem de Keenn

Igor Strongwill (HUMANO, CMB5, NB), soldado veterano de Khalifor, foi dispensado do posto com honras. Reuniu suas economias e decidiu abrir seu próprio negócio, uma modesta estalagem de beira de estrada. Talvez tenha sido um tanto infeliz ao emprestar o nome do Deus da Guerra para seu estabelecimento — mas, de resto, é um bom lugar para dormir.

A Estalagem de Keenn é um conhecido ponto de parada para viajantes. Estrategicamente colocada entre os Bosques de Baraldi, os Bosques de Canora, Khalifor, Molok e outros locais, pode ser facilmente encontrada por aventureiros. Igor está especialmente preparado para atender a esse tipo de "cliente": seu sócio, o anão Jilgar Hammerhead (ANÃO, ESP6, LN), é treinado em consertar armas, armaduras e curar ferimentos. Igor também tem à venda rações de viagem, cordas, mochilas, lampiões, tochas e outros itens de primeira necessidade para aventureiros...

Guildas e Organizações

A Aliança Negra

A formação da Aliança Negra teve início com o nascimento de Thwor Ironfist, o bugbear, durante um eclipse solar. Muito maior, mais forte e inteligente que outros goblins gigantes, esta criatura teve sua chegada prevista por uma antiga profecia: Thwor estava destinado a comandar as raças goblinóides, outrora sobrepujadas pelos povos humanos e semi-humanos, em uma marcha gloriosa sobre Arton. Assim ele seria conhecido como a Foice de Ragnar, o Deus da Morte.

Após abandonar a caverna de sua tribo e viajar disfarçado pelo continente durante anos, Thwor adquiriu muito conhecimento e sabedoria. Ele percebeu que, unindo as diversas raças goblinóides e humanóides, formaria um exército invencível. Como primeiro passo, conquistou a liderança de sua própria raça, assassinando muitos chefes e tornando-se líder de muitas tribos bugbears. Mais tarde realizou uma ousada invasão à cidade élfica de Lenórienn e raptou a princesa Tanya. Ofereceu-

A vitória da Aliança Negra

a como prova de confiança aos hobgoblins, que há séculos tentavam derrotar os elfos. Unidos, hobgoblins e bugbears destruíram Lenórienn.

Este seria apenas o primeiro de incontáveis ataques contra outras cidades e reinos. A cada vitória, crescia a lenda de Thwor Ironfist entre os goblinóides. Novas tribos se juntavam à Aliança Negra — não apenas bugbears e hobgoblins, mas também goblins, orcs, ogres e outros monstros. Como resultado, todo o continente foi conquistado. Exceto por raríssimos focos de resistência, todas as antigas cidades humanas e semi-humanas de Lamnor são agora habitadas por goblinóides.

A Aliança Negra forma o mais poderoso e terrível exército de Arton. As várias raças que o compõem têm papéis diferenciados: os bugbears, mais fortes entre os goblinóides, formam a infantaria e também ocupam postos de comando; os hobgoblins constroem e operam máquinas de guerra, além de atuar como arqueiros e estrategistas; os goblins formam pequenos grupos de assalto ou patrulha, sob o comando de um líder ou rei que cavalga um lobo; os orcs extraem minérios e forjam armas; e os ogres, fortes mas estúpidos, atuam apenas como soldados. Cada acampamento militar da Aliança Negra (como aquele oculto na Cordilheira de Kanter) abriga centenas de membros de todas estas raças.

Os Druidas de Baraldi

Ainda que sejam habitados por dragões e monstros do tipo, os Bosques de Baraldi têm habitantes humanos (e semi-humanos). Uma ordem de druidas de Megalokk, o Deus dos Monstros, protege a mata contra aventureiros que venham perturbar seus habitantes. Não que os dragões precisem de muita ajuda, claro...

O bando é formado por uma centena de humanos, anões, orcs, meio-orcs, meio-dragões e outros seres, todos druidas de Megalokk. Eles têm grande afinidade com os dragões da floresta, atuando como seus servos e soldados. Entre os próprios dragões, alguns são druidas ou xamãs de Megalokk.

Garlenya (DRAGOA NEGRA VENERÁVEL, DRD[MEGALOKK]7, NM), o maior dos dragões dos Bosques, é considerada a grande chefe dos druidas. Ela é uma dragoa negra e druida de Megalokk, que ocasionalmente adota a forma de uma druida humana.

A Ordem de Thyatis

Embora o sumo-sacerdote de Thyatis esteja sediado em Triunphus, no reino de Hongari, a maior ordem de servos deste deus conhecida no Reinado está em Tyrondir — mais exatamente, na capital Cosamhir. Um grande templo dedicado ao Deus da Ressurreição está entre as construções mais impressionantes da cidade, com a estátua de uma imensa ave fênix adornando seu portal de entrada.

Cerca de quarenta clérigos e paladinos de Thyatis vivem no templo. Desde a tomada de Khalifor, quase todos os clérigos estão trancados em seus aposentos, em constante meditação. Eles tentam usar seu dom da profecia para encontrar pistas sobre Thwor Ironfist e a estranha lenda bugbear que explica como ele pode ser destruído. De acordo com a escritura, tal coisa só poderá acontecer durante o próximo eclipse — mas, por alguma razão, nenhum vidente ou astrólogo consegue prever quando esse evento voltará a ocorrer.

Desnecessário dizer, os clérigos não estão disponíveis para ressuscitar o colega de qualquer aventureiro que bata à porta do templo — exceto em casos excepcionais. Os paladinos estão prontos para punir qualquer insistência.

Divindades Principais

Como é comum em quase todas as nações do Reinado, Khalmyr é a divindade mais cultuada em Tyrondir. Clérigos e paladinos do Deus da Justiça representam a lei e ocupam os mais elevados cargos judiciários.

Curiosamente, o segundo deus mais popular no reino é Thyatis — o Deus da Ressurreição, cujos servos são considerados incomuns em outros lugares. Estes clérigos e paladinos estão sendo convocados para atuar na batalha contra a Aliança Negra, sendo que hoje em dia é mais fácil encontrá-los ao sul do reino.

Se consideramos os goblinóides, Ragnar será considerado o segundo deus mais cultuado. Seus xamãs fazem parte das tropas da Aliança Negra, quase sempre ocupando cargos de liderança. O próprio sumo-sacerdote deste Deus, Gaardalok, atua como segundo em comando ao lado de Thwor Ironfist.

São comuns clérigos e paladinos de Allihanna, Lena, Azgher, Hyninn, Keenn, Grande Oceano, Marah, Nimb, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna. São incomuns os servos de Tenebra, Tauron, Sszzaas e Megalokk. Seguidores de Glórienn e Lin-Wu são raros.

Encontros

A região norte do reino apresenta as mesmas características de Deheon no que se refere a criaturas perigosas: áreas selvagens entre as cidades podem abrigar predadores territoriais, enquanto monstros fantásticos são raros (mas não inexistentes). Algumas regiões litorâneas são particularmente hostis, habitadas por moluscos e crustáceos gigantes, trolls marinhos, nereidas, elfos-do-mar e seres similares.

Como em Deheon, assaltantes gnolls são bem comuns. Eles atuam com mais intensidade nas proximidades da Floresta dos Gnolls, mas podem ser encontrados em quase todas as partes do reino. Bandos de kobolds também atacam com regularidade.

À medida que descemos para o sul, aumentam dramaticamente as chances de encontros com humanóides. Mesmo nas regiões que a Aliança Negra ainda não conquistou, pequenos grupos errantes atacam vilarejos e viajantes desprotegidos. Vale notar que, graças à influência de Thwor Ironfist, os goblinóides desta região são mais corajosos, ousados e cruéis — muitas vezes atacando até mesmo grupos de aventureiros bem armados.

Aventureiros

Aqui também temos diferenças entre o norte e o sul. Na região próxima à fronteira com Deheon, prosperam os mesmos tipos de aventureiros típicos daquele reino — ou seja, heróis urbanos. Os guerreiros mais comuns são os soldados, guardas, cavaleiros, capangas, gladiadores, mercenários e caçadores de recompensa. Bardos, ladrões, espiões e similares também prosperam, bem como magos, clérigos e paladinos. Áreas selvagens abrigam druidas e rangers. Bárbaros e xamãs costumam ser encontrados apenas na costa, em comunidades isoladas.

Ao sul, o número de magos e ladrões sofre uma queda dramática, enquanto cresce o número de guerreiros e servos dos deuses. Muitos grupos de mercenários e aventureiros realizam vários serviços para patronos diversos, desde missões de espionagem para determinar as condições da Aliança Negra, até contratos de proteção para defender vilas e cidades.

Esquimós das Uivantes, um minotauro de Tapista e uma conhecida visitante em Petrynia

Parte 2

Região Oeste

TAPISTA

O Reino dos Minotauros

Tapista é o maior reino não-humano do Reinado. Uma vasta nação composta quase que unicamente por minotauros — povo meio homem e meio touro. Ocupa grande parte do extremo oeste, além das Montanhas Uivantes, e tem pouco contato de fronteira com os reinos humanos. Embora todos saibam de sua existência, poucos acreditam que possa se equiparar em poder e majestade a Deheon e outros grandes reinos humanos. Isto é uma grande ilusão provinciana.

As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, de arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Foram até o hoje o único povo capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses (ainda que em seu ponto mais estreito). O reino se expandiu até ocupar toda a região até a borda do Deserto da Perdição e Lannestull. Tanto a Floresta de Naria quanto as Montanhas Uivantes continuam a ser barreiras naturais que impedem a expansão do reino dos minotauros, ao menos por enquanto. A capital Tiberus abriga também uma das maiores comunidades de elfos atualmente.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito, jamais conquistando cargos ou postos de importância ali. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Entre os mais desinformados existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Existe também escravidão por dívida (período determinado pelo Estado) ou por contrato (pagamento de uma aposta ou favor). Os próprios minotauros preferem a morte ou o julgamento na arena à escravidão. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

A escravidão é vital para a sobrevivência dos minotauros, devido a um simples fato: não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas; o bebê, quando menina, será humana (mesmo que a mãe seja meio-elfa) e quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, oito a dez esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legal-

mente consideradas escravas, propriedade do pai.

Raça guerreira e orgulhosa, os minotauros são obcecados por conquista e militarismo. Desenvolveram e aperfeiçoaram seu exército a ponto de possuir uma força de elite profissional. Embora não sejam cavaleiros (pois acham absurdo usar montarias), eles possuem uma "cavalaria" — na verdade, unidades com grandes bestas de carga para transportar armas e mantimentos. Minotauros também são conhecidos por sua perícia no mar, e criaram uma marinha de acordo — que atua tanto no litoral quanto no Rio dos Deuses.

A questão escravista é um delicado problema diplomático entre Tapista e o restante do Reinado. Deheon sem dúvida não deseja guerra contra uma nação tão poderosa, mas também não pode ignorar humanas mantidas como escravas-concubinas — ou crianças que já nascem escravas. Por enquanto, a batalha está a cargo dos diplomatas (e, acreditem ou não, Tapista tem alguns dos diplomatas mais habilidosos do Reinado!) e o Reino dos Minotauros vive em paz, comerciando produtos agrícolas, armas e artefatos de ferro com outros reinos.

História

No grande vale formado pelo Rio dos Deuses, a norte da Montanhas Uivantes e a leste das florestas de Naria, viviam os antepassados dos minotauros de Tapista. Divididos em clãs, subsistiam diversas tribos de minotauros, isolados entre si e espalhados pela margem oeste do Rio dos Deuses.

Também nas Montanhas um reino goblinóide se formava. Isso foi bem antes de Thwor Ironfist e seu exército no sul. Um rei orc resolveu colocar em prática suas idéias expansionistas unindo vários goblinóides sob uma só bandeira, criando uma Liga. Para melhor implementar seus planos, o rei orc resolveu expandir-se para o vale, escravizando as tribos de minotauros da região, valendo-se do número superior de suas tropas e do isolamento e desavenças entre os clãs.

Goratikis, um fazendeiro minotauro que teve sua família dizimada por orcs, organizou e comandou uma revolução contra seus opressores, unindo diversos clãs sob sua bandeira, montando sua base de operações na floresta de Naria. Em pouco tempo, Goratikis tinha um exército e preparou-se para marchar sobre a capital do rei-orc. Cada tribo de goblinóides que ele encontrava no caminho era dizimada, sendo mortos tanto mulheres como crianças. Só os minotauros eram poupados.

Enquanto a capital queimava, Goratikis reuniu seu povo agora livre e convenceu-os da necessidade de união. Seus seguidores bradaram que ele os liderasse, mas o grande general mostrou-se indeciso. Ele partiu em peregrinação para as montanhas, deixando um grupo de minotauros como regentes.

Quando retornou em um ano e encontrou as fundações de uma grande cidade à beira do Rio dos Deuses, suas casas de madeira cobrindo a paisagem. Goratikis retornou com um sonho, e enquanto era recepcionado por seus pares ele lhes disse que havia visto o futuro, e que este era um império para todos os minotauros. Ele juntou consigo os mais sábios de sua raça e enviou-os para quatro cantos de Arton, para que acumulassem conhecimento e retornassem para a glória do novo reino dos minotauros. Quando eles retornaram, criaram uma das mais belas cidades já vistas, Gorakis.

Goratikis reinou por mais cinqüenta anos e ao morrer, homenageando seu querido amigo, companheiro e engenheiro chefe, mudou o nome da cidade para Tiberus, deixando-o como sucessor no novo reino de Tapista.

Tiberus adotou o púrpura real e colocou Goratikis como deus oficial dos minotauros. Sob sua tutela, outras grandes cidades foram construídas e o reino ampliado. Quase tão exuberantes quanto Tiberus, as cidades de Calacala na costa e de Marma

A polêmica questão escravista em Tapista

na fronteira da Grande Savana foram construídas em seu reinado. Também foi Tiberus quem organizou o exército e abriu o reino para outras raças. Embora fosse Goratikis quem tivesse fundado o sonho do império, foi Tiberus quem forjou a realidade. Quando ele morreu, nenhum outro minotauro achou-se capaz de reinar sozinho e eles criaram então uma República, que tinha por função administrar o reino e apontar um rei em tempos de guerra. Um desses reis, de nome Tellos, usou de sua força e prestígio para ser nomeado regente vitalício, denominando-se Primeiro Cidadão (Princeps). Este sistema perdura até hoje.

Hoje, o Princeps é um minotauro de nome Aurakas, descendente de Tellos. Foi ele quem acomodou uma comunidade de elfos dentro das muralhas de Tiberus, a segunda maior de toda Arton, e mandou embaixadores ao Reinado e Valkaria.

Clima e Terreno

Mesmo com suas grandes cidades muito próximas das Uivantes, Tapista recebe da Grande Savana e do Oceano massas de ar quente que propiciam um clima agradável. Além disso, por sua grande extensão, podemos encontrar as mais variadas temperaturas em vários pontos do reino: frio a sudeste (onde faz contato com as Uivantes), quente e árido a nordeste, e tropical a oeste.

As infindáveis florestas e bosques da região fornecem matéria prima natural suficiente para a construção de barcos e casas, e o solo fértil — graças ao Rio dos Deuses e seus afluentes — é ideal para o plantio de cereais e frutas.

A maior parte do terreno é formada por planícies e colinas, pontuadas por muitos pequenos bosques e vastas áreas florestais. Montanhas e abismos começam a surgir perto de Lannestull, tornando as jornadas mais difíceis. O mesmo vale para certas áreas próximas de sua costa, onde rochedos escondem grandes cavernas esculpidas pela rebentação.

As cidades e vilas se concentram nas fronteiras sul e sudeste, ao longo do Rio dos Deuses. Estradas longas (e labirínticas!) atravessam o reino, possibilitando viagens rápidas (quando você é um minotauro, é claro!) de um lugar para outro.

Fronteiras

Tapista é talvez a nação com maior extensão territorial no Reinado. Dizemos "talvez" porque suas fronteiras oeste, noroeste, norte e nordeste são marcadas de uma forma confusa, labiríntica, que apenas os próprios minotauros conseguem entender (se é que conseguem mesmo). De qualquer forma, uma vez que não há outras nações além dessas fronteiras, não há também razões para conflitos territoriais.

O reino situa-se no vale fértil formado pelo Rio dos Deuses quando este passa ao lado das Montanhas Uivantes. Engloba o próprio rio e parte da floresta a oeste, indo até o Mar Negro. A desembocadura do Rio dos Deuses serve de Fronteira entre Tapista e Hershey, que fica como que incrustada na ponta do reino minotauro. Ao sul, o Mar Negro e Petrynia servem de limite ao reino; ao norte, a Grande Savana; a leste, as Montanhas Uivantes são a fronteira de Tapista, enquanto que a oeste a Floresta de Naria serve de obstáculo natural para que o reino não se prolongue até Lannestull.

População

4.800.000 habitantes. Os minotauros formam a maioria (56%), seguidos pelos humanos (43%). A população humana é quase inteiramente composta por escravos, e estes números são apenas uma estimativa grosseira — levando em conta que cada minotauro adulto pode ter um harém com muitas mulheres humanas, o número verdadeiro de escravos deve ser bem maior. Estudiosos de Deheon acreditam que as autoridades de Tapista escondem os números reais da população escrava.

Minotauros, humanos ou semi-humanos residentes em Tapista costumam trajar togas — um tipo de manto de lã, geralmente branco, que pode ser curto ou comprido — e sandálias. Minotauros também preferem trajes militares, mesmo quando não fazem parte do exército.

A população de "outros" (1%) é composta em sua maioria por elfos, mas eles não têm comunidades próprias (exceto pelo Gueto dos Elfos em Tiberus). Anões também são comuns. Goblins e halflings, no entanto, são raros.

Personagens não-minotauros nascidos em Tapista convivem com a mentalidade não-linear do povo-touro. De tão acostumadas à sua arquitetura confusa e ruas intrincadas, muitas dessas pessoas também possuem a habilidade natural dos minotauros de jamais se perder em labirintos. Então, quase todo nativo de Tapista consegue se lembrar perfeitamente do caminho que percorreu em qualquer tipo de construção ou formação natural subterrânea, como redes de cavernas e túneis. Como se tivesse um "mapa mental", ele sempre será capaz de lembrar por onde passou e detectar qualquer mudança (como paredes deslizantes ou portas secretas que tenham sido ativadas após sua passagem). No entanto, ele obviamente não consegue adivinhar nada sobre caminhos que ainda não percorreu (ou seja, não consegue achar a saída de um labirinto apenas entrando nele).

Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos, nevoeiro e outros lugares ou fenômenos que façam alguém se perder: apenas labirintos.

Regente

O atual regente de Tapista é Aurakas(MINOTAURO, ARI5/GUE7, LN), descendente de Tellos. Ele usa o título de Princeps, que significa "primeiro cidadão". No entanto, com o tempo e o contato com outras civilizações, o termo Princeps acabou se confundindo com "príncipe". Embora tenha um significado totalmente diferente, os não-minotauros têm alguma dificuldade de perceber isso na prática — o que levou a muitos incidentes diplomáticos e também brigas de taverna. Para evitar problemas e discussões, hoje em dia os dois títulos são aceitos com corretos.

Ainda que a complexa mentalidade deste povo tenha como

meta a guerra e conquista por caminhos intrincados, Aurakas é um líder extraordinariamente sensato e prático — talvez o único minotauro no mundo capaz de pensar em linha reta! Foi o responsável por promover tratados com as nações humanas de Arton e anexar Tapista ao Reinado. Seus mensageiros e embaixadores trataram de levar a Deheon e outras nações vantajosas propostas de aliança, que foram muito bem aceitas.

Cidades de Destaque

Tiberus (capital)

Tiberus, a Cidade dos Reis, é a sede do governo de Tapista. Ali vivem Aurakas e o Senado, assim como algumas das figuras mais importantes do reino.

É uma das cidades mais impressionantes de Arton. Enorme, cercada por muralhas de cinqüenta metros de altura, espessas e guarnecidas com torres de vigia. Abriga três colinas em seu interior e situa-se à beira do Rios dos Deuses, de onde a cidade antiga lança enormes pontes para a parte mais nova, com seus grandes edifícios de mármore e alabastro cercados por campos cultiváveis. À noite, a cidade é iluminada por lamparinas de querosene, lembrando um campo estrelado para quem a vê das montanhas.

Outra visão surpreendente são os três aquedutos que abastecem a cidade com água corrente — um feito arquitetônico sem igual em nações humanas. Têm trinta metros de altura e abastecem os reservatórios, banhos públicos, fontes e casas particulares dos mais abastados. Longe da cidade, no Rio dos Deuses, desemboca o esgoto subterrâneo.

Cinco grandes vias pavimentadas cortam Tiberus, por onde passam soldados e carroças de mercadores. Essas vias se prolongam através de todo reino, como artérias suprindo um corpo com sangue e vida. Não existem cemitérios dentro da cidade; os mortos são enterrados fora das muralhas — ou, no caso dos nobres, ao longo das vias, com monumentos em sua homenagem.

A população em geral vive em casas de três ou até quatro andares (insulas), como em apartamentos. Os andares inferiores são maiores e mais luxuosos, sendo os superiores reservados aos servos e escravos (vale lembrar, minotauros ficam desconfortáveis com altura). Muitas vezes o andar térreo dá lugar a uma taverna, restaurante, loja ou outro estabelecimento comercial (os apartamentos não têm espaço para cozinhas). A população mais rica vive em pequenas mansões próximas aos Fóruns, ou mesmo em Villas fora da cidade, mantendo casas luxuosas para ficar quando precisam ir até Tiberus (em geral durante festivais ou assembléias).

A Guarda Urbana tem quartéis espalhados por toda a cidade, embora mantenha um ou dois quartéis também nos arrabaldes. A Guarda Pretoriana (veja em Guildas e Organizações) tem um quartel próximo ao palácio e outro na colina logo após o portão que leva ao palácio.

Tiberus também é conhecida por seu Gueto dos Elfos, uma das maiores comunidades de elfos no mundo atual; os Banhos Públicos, importantes pontos de encontro para negócios e lazer; e a Arena Real, sede dos mais importantes torneios de gladiadores do reino.

Marma

Situada à margem do Rio dos Deuses, no extremo nordeste do reino (se é que podemos falar em um extremo nordeste, com sua fronteira labiríntica), Marma é um importante ponto comercial de Tapista. Não apenas porque fica em um ponto estratégico de navegação (é a cidade de mais fácil acesso para embarcações que chegam pelo Rio dos Deuses), mas também pelo simples fato de que recebe Vectora.

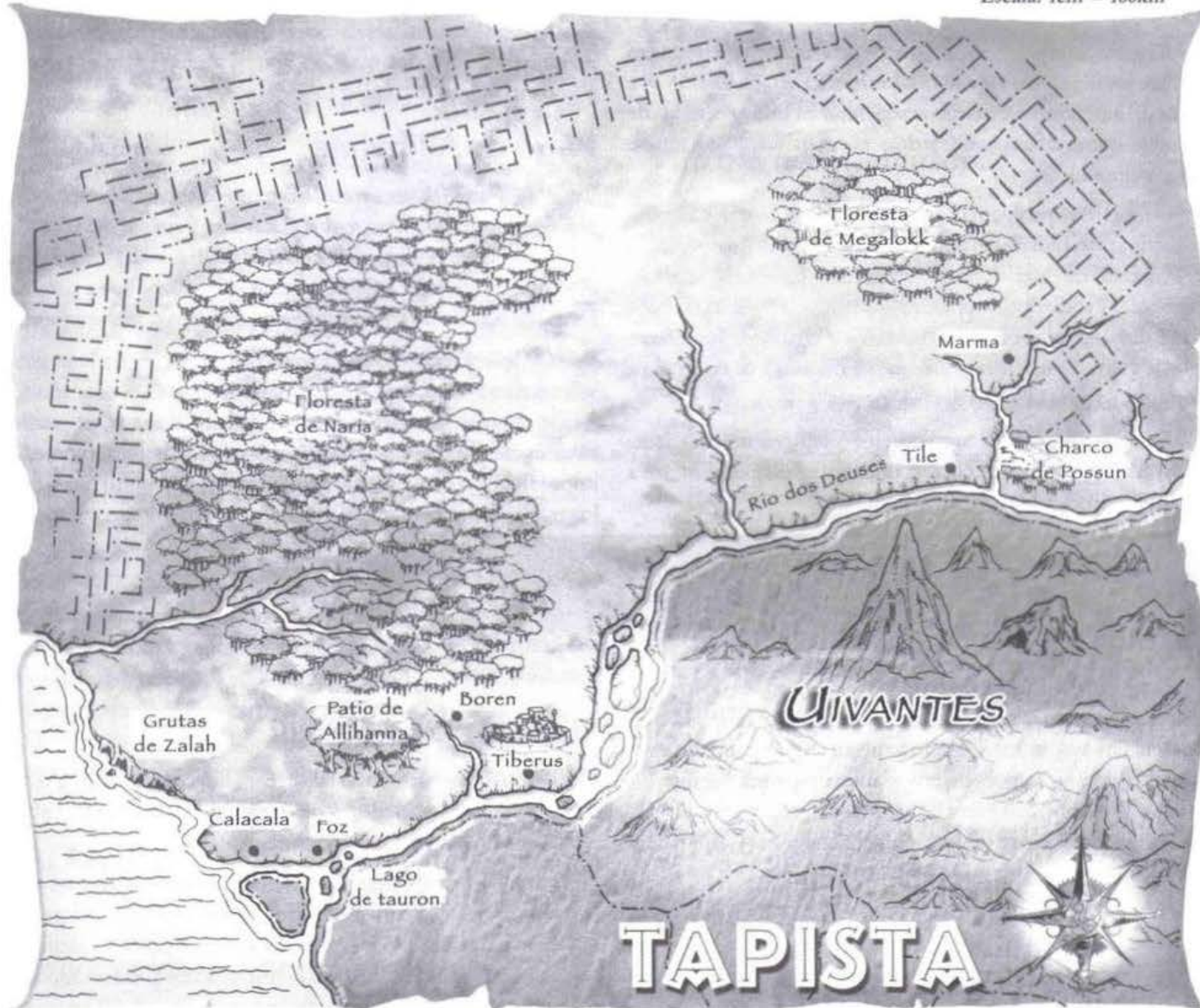
Marma é uma cidade fortificada, com defesas poderosas. Precisa ser assim, para repelir ataques de homens-lagarto, orcs, ogres, bárbaros e outras ameaças provenientes da Grande Savana e da Floresta de Megalokk — ambas infestadas de criaturas hostis. Suas próprias legiões estão sempre em prontidão, mas dificilmente abandonam as vizinhanças da cidade. Vez por outra, grupos de aventureiros são contratados para caçar criaturas cuja localização seja conhecida.

Marma é a única grande cidade de Tapista no trajeto de Vectora, o Mercado nas Nuvens — a notória cidade comercial voadora que percorre grande parte do Reinado. Vectora é recebida em um descampado próximo da cidade (onde ninguém tem coragem de morar; os minotauros temem que a maldita coisa acabe caindo em suas cabeças!), onde permanece flutuando durante alguns dias — tempo suficiente para um frenesi de negociações. Grandes fortunas trocam de mãos quando Vectora chega.

Devido ao medo natural de altura dos minotauros, formas convencionais de chegar a Vectora (montarias voadoras, magias de vôo ou balões goblins) são inviáveis. Nessas ocasiões, os serviços de magos capazes de lançar magias de teleporte são muito valorizados. Ainda que o comércio de escravos seja proibido pelas leis de Vectora, mercadores clandestinos aproveitam a oportunidade para conseguir altos preços por belas escravas.

Calacala

A terceira grande cidade mais importante de Tapista é também um importante centro comercial e portuário. Em seus enormes estaleiros ancoram navios provenientes de Hershey, Petrinya, Fortuna, Lomatubar, Tollon e também reinos mais distantes, levando e trazendo mercadorias de todo tipo. Um gigantesco farol, talvez o maior de Arton, oferece sinalização para que os navios cheguem mais facilmente a seu destino.

Infelizmente, o litoral artoniano é ruim para a navegação costeira; as embarcações devem fazer rotas perigosas através do Mar Negro, sujeitando-se a ataques de piratas e monstros marinhos. Para combater esses perigos e proteger seus interesses financeiros, Calacala tem a melhor marinha de Arton, com navios de guerra movidos a remo por escravos. No entanto, além da frota oficial, a cidade também emprega secretamente corsários — piratas a serviço do reino, que em troca de porto seguro pagam uma porcentagem de seus saques aos minotauros.

Pobres, porém, dos piratas que se atrevem a atacar os navios de Tapista! A pena para pirataria é a forca ou a prisão em gaiolas de ferro penduradas no quebra-mar de Calacala, até que o condenado morra de fome ou seja tragado pelas ondas.

Um lugar muito mais prazeroso para se visitar são as Termas. Uma colina a leste da cidade abriga um palácio de mármore com piscinas de água quente sulfurosa, ricamente decoradas com estátuas de deuses e criaturas marinhas. As Termas ficam em uma escarpa com um porto particular. Em Arton, dizem que as Termas de Calacala são o lugar mais agradável que se pode visitar sem viagens planares (e também o mais caro!).

Foz

Na verdade, esta comunidade não faz parte de Tapista. Situada na fronteira com Petrynia, Foz é um porto livre para piratas e marinheiros de outros reinos. Um excelente lugar para contratar aventureiros, fazer contatos secretos com corsários ou — se você não tiver cuidado — ter a garganta cortada.

Foz é uma cidade sem lei, onde cada um deve ser forte, rápido ou esperto o bastante para resolver seus próprios problemas. Os minotauros sabem sobre sua existência, mas — em vez de apenas invadir ou destruir a cidade — preferem manter espiões e informantes por lá.

Embora não exista realmente uma lei ou autoridade em Foz, um ex-pirata veterano conhecido como Capitão Hardman (HUMANO, GUE5/LAD4, N) meio que comanda a cidade. Em geral ele apenas cuida para que agentes da lei não incomodem os piratas.

Tile

Tapista tem muitos bons lugares para se viver e trabalhar, mas Tile com certeza não é um deles. Esta rigorosa cidade de mineradores vive sob ataque de ogres e goblinóides. Suas defesas são insuficientes, e muitos morrem ou ficam muito feridos durante esses ataques. Em geral, escravos muito problemáticos são enviados para trabalhar em suas minas, onde devem terminar seus dias de forma nem um pouco agradável.

Tile produz mármore, carvão, ferro, ouro e prata. Uma grande quantidade de anões (na verdade, a maior parte dos anões do reino) vive lá, em uma vila própria, atuando como ferreiros e ourives. São considerados cidadãos.

Boren

Responsável por grande parte da produção madeireira em Tapista, Boren é uma cidade ribeirinha incrustada na floresta. Lugar de lenhadores e marceneiros, lembra muito o reino de Tollon — com a diferença óbvia de que seus habitantes são quase todos minotauros.

Boren tem problemas que não podem ser facilmente resolvidos por soldados e legionários: são as fadas provenientes da Floresta de Naria. Sprites, dríades, brownies, sátiros, dragonetes e todo tipo de criatura-fada emerge da floresta para atacar, desafiar ou apenas incomodar os lenhadores. Incapazes de lidar com mágica, não é raro que os minotauros contratem aventureiros para livrá-los dessas "pestes".

Existe perto de Boren um outeiro (pequeno monte) dedicado a Allihanna perto da cidade, onde druidas se encontram a cada dois anos.

Geografia

Charco de Possun

Este pântano é formado por uma região alagada do Rio dos Deuses. As estradas o circundam: pois poucos se arriscam a penetrar em seu interior, onde sabe-se existir monstros — incluindo hidras e dragões negros. Também suspeita-se que um grande culto de bruxas se esconde no local, celebrando rituais profanos para deuses malignos como Tenebra e Sszzaas.

Lago de Tauron

Estre grande lago é formado pela área mais larga do Rio dos Deuses, quando este se divide em delta (contornando o reino de Hershey) e termina no Mar Negro.

O centro do lago abriga um pequeno conjunto de ilhas onde os minotauros treinam manobras de guerra com seus navios. A maior dessas ilhas abriga um pequeno mosteiro dedicado a Tauron e ao Grande Oceano; clérigos minotauros e humanos atuam no mosteiro.

Outros Pontos de Interesse

Grutas de Zalah

Estas grutas aparentemente escavadas pelo mar na verdade são a entrada para um vasto complexo subterrâneo, com passagens que podem levar a muitos pontos distante do reino — incluindo, dizem, ao extremo oeste de Doherimm. No entanto, mesmo conhecendo a entrada, continua impossível encontrar o reino secreto dos anões sem um guia desta raça.

As Grutas são habitadas por uma grande variedade de monstros, como crustáceos gigantes, trolls marinhos e um considerável número de mortos-vivos. Estes últimos são provenientes de naufrágios provocados por Nawidnehr, (POVO-DO-MAR, FET5, CN) uma sereia que costuma atrair barcos para os recifes próximos. Apesar disso, alguns piratas usam as Grutas como esconderijo.

Pátio de Allihanna

Esta grande clareira natural, cercada de carvalhos imensos, é um dos lugares mais sagrados de Arton para os devotos de Allihanna. Druidas do mundo inteiro procuram visitar este lugar pelo menos uma vez na vida — pois eles sabem que a própria Deusa da Natureza vem repousar aqui quando visita este mundo.

O Pátio e suas vizinhanças são o lugar mais rico em vida selvagem no reino, mas seus animais — mesmo os predadores — são mansos. Gazelas descansam ao lado de ursos, enquanto filhotes de lobo brincam com macacos. Aparentemente, é impossível para um animal sentir fome, sede ou medo neste lugar. Viajantes planares afirmam que o mesmo acontece em Arbória, e por isso suspeita-se que o Pátio tenha algum tipo de ligação planar com o Reino de Allihanna.

A Deusa da Natureza pode, às vezes, ser encontrada aqui em sua forma de avatar: como um belo animal (geralmente um cervo, unicórnio, pégaso ou águia) ou uma linda druida, xamã ou ranger.

Floresta de Megalokk

O minotauros de Tapista formam uma das mais organizadas e complexas sociedades de Arton, que certamente figura entra as mais avançadas do continente.

Mas poucos no continente se lembram que essa gloriosa raça tem suas origens na barbárie. Os minotauros selvagem existiam na região eras atrás, sendo pouco mais que animais sem nenhum traço de civilização. Verdadeiros "minotauros pré-históricos", comparados com os homens da cavernas na história humana.

Os poucos remanescentes dessa linhagem de minotauros, praticamente uma raça à parte, podem ser encontrados na Floresta de Megalokk, uma densa região de matas fechadas, com vários animais perigosos e maiores que os normais de sua raça (muitos espécimes atrozes são encontrados aqui).

Curiosamente, esse ecossistema primitivo é "fechado" nas bordas da Floresta, sem que as criaturas que lá habitam se venturem para muito longe da floresta. Correm boatos que um poderoso sacerdote minotauro (um primitivo) de Megalokk influencia a floresta ou a protege contra invasores. Outros boatos dizem que o próprio deus dos monstros estaria usando a floresta para criar uma nova raça fiel a ele.

Guildas e Organizações

O Senado

O Senado é composto de tribunas que são eleitas por votação de tempos em tempos. Cada cidade tem uma tribuna que a representa no Senado de Tiberus. As decisões do Senado valem por todo o reino. O Senado administra a segurança da

cidade, comércio, jogos e festivais, assim como as normas da lei, que são ministradas nos Fóruns das várias cidades de Tapista.

Mesmo que o Princeps tenha poder de veto no Senado, os senadores contam com o apoio da população e podem, por si só derrubar um regente. É importante, portanto, que o Princeps consiga jogar com o Senado e a população para conseguir poder (e Aurakas tem sido um mestre nesse assunto).

A Guarda Pretoriana

Esta é a força de elite de Tiberus, fiel apenas ao Princeps. Seus integrantes são apenas minotauros, trajados com armaduras negras e mantos púrpuras. Eles são responsáveis pela segurança do Senado, dos palácios e da própria capital, juntamente com a Guarda Urbana. A Guarda Pretoriana tem preferência de comando sobre qualquer outro setor militar de Tapista, exceto a marinha.

Seus comandantes são Oggo, Moreas e Salustian — todos minotauros enormes. Oggo (MINOTAURO, GUE9, CN) usa um tapa-olho à direita, presente de uma campanha perto da floresta. Moreas (MINOTAURO, GUE9, N) é um minotauro de pêlo castanho, conhecido por sua educação refinada e gosto por arte élfica (mas ainda assim um exímio combatente). E Salustian (MINOTAURO, GUE 10, LN) é um minotauro e pelagem e chifres negros, general da guarda e braço direito de Aurakas.

As Legiões

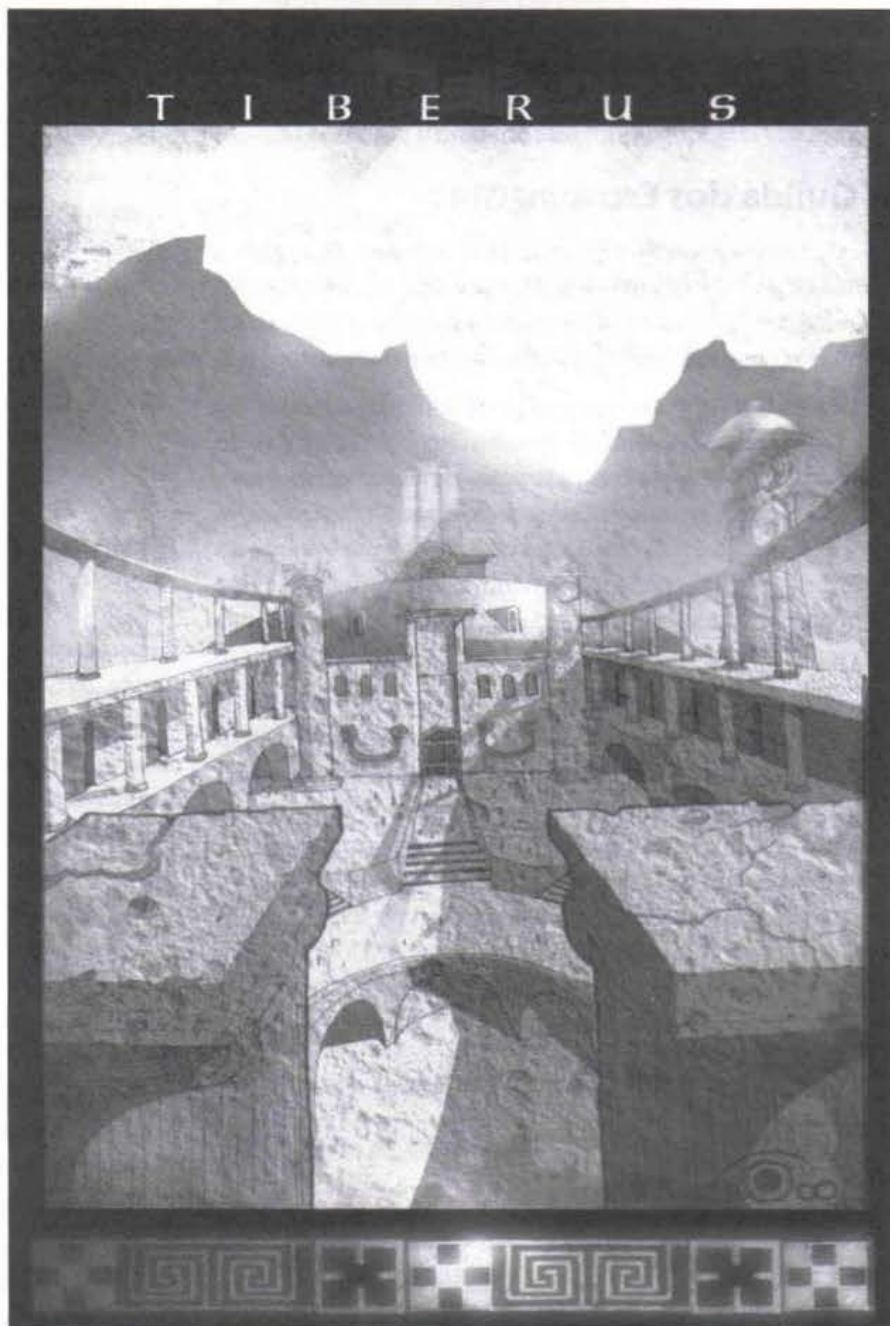
As forças armadas de Tapista são as mais organizadas do Reinado, compostas por legiões de minotauros, divididos em centúrias. Sua organização é tal que seus comandantes formam uma tribuna com voz no senado do reino. As legiões estão subordinadas a um general, que é nomeado pelo Senado e pelo Príncеps. Este posto geralmente é renovado de três em três anos.

Apesar de sua formidável organização, as Legiões têm como ponto fraco as próprias limitações dos minotauros. Sua recusa em usar montarias de qualquer tipo impede a existência de uma cavalaria convencional (apenas grandes bestas de carga para transporte de armas e mantimentos), limitando seus soldados à infantaria. Adversários voadores também são um problema: os minotauros não podem voar (seja por magia ou meios mágicos) e possuem uma enorme carência de ataques a distância. Tradicionalmente, os minotauros não usam arco, bestas ou outros tipos de armas de arremesso, consideradas "armas de fracos". Arqueiros de outras raças são raros nas legiões, pois todo minotauro acha extremamente indigno que uma criatura mais fraca (como um elfo, por exemplo) lute em seu lugar ou ao seu lado.

Estes talvez sejam os principais fatores que impedem Tapista de conquistar o Reinado inteiro pela força.

A Escola de Gladiadores

Esta associação foi criada por um conjunto de gladiadores livres e ex-escravos que conseguiram notoriedade na arena e receberam em troca sua liberdade. Ela é responsável por treinar, educar e cuidar dos gladiadores de Tapista, tendo sua sede em Tiberus e filiais espalhadas em Marma e Calacala. Também administra um hospital que cuida de gladiadores.

A Escola tem um sistema de filiação aberta a todos os gladiadores que possam pagar uma taxa mensal de duas peças de ouro, sejam ou não escravos. Filiados à escola contam com o melhor tratamento, os melhores treinos e as melhores lutas

nas arenas, assim como pousada e comida nas cidades onde existem filiais. Gladiadores que não sejam filiados à escola são tratados com os guerreiros escravos de Tapista; embora possam gozar de tratamento e treinamento, ficam à mercê de seus patronos ou de quem os patrocinar nas lutas (no caso de escravos, ninguém!).

Os atuais líderes da Escola nas diversas cidades são gladiadores aposentados. Em Tiberus, Gollias-Chifres-de-Alabastro (MINOTAURO, GUE8/LAD3, CN); em Calacala, Mirmidonn (MINOTAURO, GUE5/LAD3/GLADIADOR IMPERIAL2, N); e em Marma, Augustus (MEIO ELFO, GUE3/LAD5/GLADIADOR IMPERIAL3, NB), um ex-escravo meio-elfo.

As Forças Especiais

Além da Guarda Urbana e a Guarda Pretoriana, o Estado emprega numerosas unidades especiais para missões específicas. Os Gnus são espiões e informantes, mestres em agir no traiçoeiro submundo do reino. A Ordem de Tauron é formada por inquisidores, encarregados de localizar e destruir cultos a deuses proibidos. E os Gazelas são exímios mensageiros, capazes de fazer longas jornadas em pouco tempo.

A Guilda dos Escravagistas

Como não podia deixar de ser, uma das mais ricas atividades comerciais em Tapista é o comércio de escravos. A Guilda dos Escravagistas regulamenta o comércio de escravos em Tapista, bem como a captura de bárbaros na Grande Savana para esse propósito.

Embora estes sejam seus objetivos públicos, todos em Tapista sabem que a Guilda também lida com a escravidão clandestina — responsável pelo rapto de vítimas humanas e semi-humanas dentro do próprio Reinado. Os próprios minotauros fecham os olhos para esse "problema", enquanto as autoridades apenas tentam encobrir esses crimes perante Deheon. Praticamente não há senador ou nobre em Tapista que não tenha em seu harém uma ou mais escravas ilegais (com documentos devidamente falsificados).

Outra grande fonte de lucro para a Guilda é a caça de alvos específicos. Não é raro que um minotauro rico decida possuir como escravo um grande gladiador, um mago elfo habilidoso, ou uma bela dançarina elfa. Então, bastam alguns milhares de peças de ouro nas mãos certas para contratar alguns dos melhores seqüestradores de Arton e apenas esperar pela chegada de sua nova aquisição. Estes crimes costumam levar muitos grupos de aventureiros a missões de resgate em Tapista, onde certamente terão problemas para desafiar a Guilda.

A Mão Esquerda de Wynna

Esta ordem de magos e feiticeiros élficos age secretamente no Gueto dos Elfos em Tiberus. Uma vez que todos os habitantes do Gueto são tecnicamente escravos, eles escondem suas habilidades mágicas de seus patrões e empregadores. Praticam cultos à Deusa da Magia (uma divindade proibida no reino) e sonham em trazer de volta a glória dos elfos.

Divindades Principais

Tauron é a divindade mais cultuada pela raça dos minotauros — e, portanto, o deus do Panteão mais popular em Tapista. Durante muito tempo os demais clérigos acreditaram que Tauron seria simplesmente uma face da Divina Serpente, deusa cultuada por certos povos sauróides de Galrasia. No entanto, recentes viagens planares revelaram que o touro em chamas corresponde à forma verdadeira deste deus. Ele representa os maiores valores na cultura dos minotauros: força, bravura e dominação.

Por ser um deus guerreiro e portador da justiça, Khalmyr é o segundo deus mais cultuado pelos minotauros, especialmente perto dos fóruns. Keenn segue em terceiro, também adorado por seu aspecto militar.

Allihanna tem seus ofertórios espalhados nas comunidades agrícolas. Note que ela toma o papel de Lena, normalmente cultuada por agricultores, porque esta deusa só aceita clérigas mulheres — e não existem minotauros fêmeas.

Glórienn é adorada pelos elfos do Gueto Élfico em Tiberus, mas apenas lá. Também é costume entre os minotauros cultuar a memória de seus ancestrais e antigos imperadores, sendo possível encontrar pequenos ofertórios para estes nas casas e palácios. Alguns destes espíritos ancestrais são considerados divindades menores.

Em Tapista também existem templos em louvor a Azgher, Megalokk, Nimb e Thyatis. A Floresta de Naria e outras áreas selvagens abrigam numerosos druidas de Allihanna e Megalokk. Uma vez que o Estado controla quais deuses podem ou não ser adorados, é raro ver servos de outros deuses pregando abertamente em Tapista — embora eles possam existir em cultos secretos.

Encontros

No perímetro de Tiberus é raro que um grupo de viajantes seja ameaçado, exceto por tropas de legionários. As estradas principais também são bem patrulhadas.

Porém, isso não impede a ação de salteadores longe das cidades. É raro que minotauros se tornem salteadores; geralmente são traidores, segregados ou aqueles que caíram em desgraça. Alguns goblinóides e orcs remanescentes ainda atacam viajantes perto das Montanhas Uivantes, assim como ogres e gigantes que habitam a floresta e as montanhas próximas.

Em se tratando de ameaças naturais, o maior problema em Tapista vem da Floresta de Naria e da fronteira ao norte. Fadas, animais selvagens e monstros às vezes deixam a floresta e causam destruição nas vilas e plantações. Ao norte, tribos de gnolls atacam a fronteira e caravanas que partem do reino para a savana. Homens-lagarto costumam atacar os vilarejos próximos a Marma, causando muita dor-de-cabeça para a guarda.

Ao sul, na foz do Rio dos Deuses, a grande preocupação são os piratas, que atacam tanto no mar como no rio. Trogloditas e homens-selakos (um tipo de povo-tubarão pouco conhecido) já foram avistados perto de Calacala ou em costas rochosas.

Aventureiros

Sendo um povo guerreiro, este é também o tipo de aventureiro mais comum em Tapista — seja entre minotauros ou membros de outras raças, já que humanos e semi-humanos também fazem parte de seus exércitos. Legionários e gladiadores são os mais difundidos, bem como marinheiros e piratas.

Clérigos minotauros (de divindades permitidas, é claro) são muito comuns. Paladinos, no entanto, são raros — em geral apenas humanos e meio-elfos podem sê-los. Sendo urbanos, também é incomum vê-los atuando como rangers, mas existem alguns. Por incrível que pareça, muitos membros do povo-touro se tornam monges, aliando sua grande força física a técnicas milenares de luta. O intrincado submundo político das grandes cidades também favorece o surgimento de ladrões e espiões, e a apreciação deste povo pelas artes permite a atuação de bardos.

Para não-minotauros que não sejam escravos, a escolha de "profissões aventureiras" é extremamente restrita. Pequenos grupos de bárbaros podem ser encontrados em pontos isolados, bem como druidas e rangers (sendo que todos correm o risco de ser escravizados). Pior ainda é o caso de magos e feiticeiros. Minotauros tipicamente não podem adotar essas carreiras, e desconfiam daqueles que mostram tais poderes. A prática da magia é limitada a servos de confiança: escravos comuns não podem nem mesmo sonhar em lidar com magia arcana.

PETRYNIA

O Reino das Histórias Fantásticas

Localizado no oeste de Arton, Petrinya é um reino composto por muitas cidades de pequeno porte. Antes pacato e tranqüilo, o reino tornou-se famoso graças à sua notória cidade Malpetrim, que serviu de palco para aventuras épicas como a busca pelo Disco dos Três e o plano frustrado de Mestre Arsenal.

A fama da cidade ocasionou um fenômeno curioso dentro de Petrynia. Invejando o status alcançado por Malpetrim, os prefeitos das cidades vizinhas cobiçavam os benefícios financeiros que o fluxo de aventureiros poderia trazer. Como resultado, Petrynia passou a ser o cenário de incontáveis histórias e aventuras supostamente verídicas. Assim, é comum ouvir, por exemplo, que "nas proximidades de Altrim existe, sob a Árvore Forquilha, o Enorme Novilho Dourado de Allihanna", enquanto em Trandia é notória a existência da "Secreta Caverna Sem Fim do Yagaleth".

Uma das lendas mais difundidas de Petrynia fala de Cyrandur Wallas, um suposto (e convenientemente desaparecido) herói local. Ele teria atuado na própria fundação do reino, há mais de duzentos anos — mas também existem relatos de que ele ainda hoje vaga pelo mundo. Aqui, o nome de Cyrandur chega a ser mais conhecido que muitos deuses do Panteão!

A quantidade de histórias fantásticas em Petrinya é tão grande que fica difícil separar o mito da realidade. Graças a essa mania local de inventar ou exagerar lendas, os habitantes de Petrynia são considerados grandes "contadores de histórias" (ou simplesmente mentirosos). É costume entre os bardos de Arton começar ou terminar uma história ou canção com a frase "aconteceu em Petrynia", como forma bem humorada de dizer que não é uma história verdadeira. Dificilmente alguém leva a sério algum relato fantástico vindo de um petryniense — o que pode, às vezes, causar problemas para ambas as partes.

Por outro lado, Petrynia tem uma das maiores populações de aventureiros em todo o Reinado. Aqui eles atingem a proporção de dois ou três para cada dez pessoas comuns (o normal é que seja 1 em 10). A verdade é que, com histórias ou não, Petrynia oferece uma fantástica variedade de desafios. Seus bosques e florestas escondem muitas ruínas misteriosas, fenômenos estranhos e monstros de muitos tipos.

História

A fundação de Petrynia e sua capital Altrim são apenas mais uma das muitas façanhas atribuídas ao grande Cyrandur Wallas, um dos mais conhecidos heróis locais.

No ano de 1020, logo após a fundação de Valkaria, muitos de seus cidadãos tinham opiniões diversas. Grande parte queria prestar homenagem à Deusa, erguendo sob sua misteriosa estátua a maior e mais importante cidade do mundo. Algo que, de fato, foi realizado.

Mas nem todos pensavam assim. Como Deusa da Ambição e Patrona dos Aventureiros, Valkaria não teria desejado que seus filhos ficassem estagnados em um só lugar, ainda que fosse a seus pés. Para muitos, a forma adequada de honrar e louvar a Deusa seria justamente prosseguir desbravando o mundo, vivendo aventuras, desafiando terras desconhecidas.

Com isso, ocorreu que a maioria das pessoas simples — camponeses, fazendeiros, comerciantes — preferiu ficar em Valkaria, enquanto a maior parte dos aventureiros partiu em missões exploratórias.

Um desses heróis foi Cyrandur Wallas. Sua perícia em combate foi decisiva nas muitas batalhas travadas pelos exilados de Lamnor durante sua jornada. Ele teria derrotado, sozinho e sem armas, bandos inteiros de bárbaros e monstros que se colocavam no caminho da caravana. Sem ele, dizem os nativos de Petrynia, os exilados jamais teriam chegado à estátua com vida.

Homem da natureza, Wallas se sentia muito à vontade em viagens e lugares abertos; com a fundação e início da construção da Grande Capital, ele percebeu que seu talento como ranger não era mais necessário. Era hora de partir.

Reunindo um grupo de aventureiros, Wallas realizou em 1023 a primeira expedição exploratória bem sucedida às Montanhas Uivantes. Encontrou Giluk, a gigantesca cidade esquimó, onde conheceu os bárbaros do gelo. Após salvar a cidade inteira de uma imensa hidra com dezessete cabeças (na verdade, a quantidade exata de cabeças depende do entusiasmo de quem conta a história), ele e seu grupo foram logo aceitos na sociedade local. Viveram ali durante dois anos. Mas Wallas logo se mostrou inquieto; precisava voltar a viajar.

Alguns colegas de Wallas escolheram viver ali para sempre. Em contrapartida, alguns jovens esquimós pediram para acompanhar o heróico ranger em sua jornada — incluindo a linda clériga Coração de Neve, que mais tarde se tornaria sua esposa.

A nova equipe atravessou o território das Uivantes e emergiu nas Montanhas Kenora. Mais adiante, descobriram uma região de clima mais quente. Wallas havia descoberto uma terra totalmente nova e de difícil acesso (o trajeto pelo sul, contornando as Uivantes, ainda não era conhecido), coroando assim sua carreira como grande herói.

Então, quando Wallas acabava de concluir o mapeamento da região e já preparava sua próxima jornada, Coração de Neve anunciou que estava grávida. Com essa notícia, e enfim percebendo que já não era tão jovem, o grande Cyrandur decidiu encerrar seus dias como aventureiro errante. Em 1030, ele e seu grupo iniciaram a construção de uma vila costeira, que mais tarde seria uma cidade.

Coração de Neve teve gêmeas. Elas se chamariam Altrim e Petrynia, nomes que também seriam dados à capital e ao próprio reino. (Alguns historiadores afirmam que a grafia correta seria "Petrinya", sendo que este nome aparece assim em muitas escrituras e mapas.)

Hoje, as lendas sobre o que teria acontecido com o herói são muitas — e a tradição local de exagerar suas histórias não contribui em nada para assegurar sua autenticidade. Uma história diz que que o Feiticeiro Negro, seu antigo inimigo, matou sua esposa e filhas — fazendo o enfurecido Wallas caçá-lo por todo o Reinado. Outra lenda, também envolvendo o Feiticeiro Negro, diz que ambos teriam morrido em uma batalha épica quando o vilão tentava transformar em mortos-vivos toda a cidade de Curanmir.

Cada cidadão tem uma teoria diferente a seu respeito. Verdadeira ou não, a imagem de Cyrandur é tão importante que estátuas suas adornam as praças de várias cidades. Praticamente toda vila de Petrynia foi palco de algum de seus grandes feitos, e cada estalagem tem um quarto onde Cyrandur teria passado a noite...

A situação atual de Petrynia é complicada. Suas vias de acesso com a capital já eram difíceis — e agora, com a Praga em Lomatubar, ficou ainda mais difícil estabelecer rotas comerciais por terra. Graças a isso a navegação está ganhando força, seja no Mar Negro ou ao longo dos Rios dos Deuses.

Clima e Terreno

As Montanhas Kenora a nordeste bloqueiam boa parte do frio proveniente das Uivantes. Mesmo assim, Petrynia tem clima mais temperado ao norte e nordeste, com estepes e florestas de pinheiros.

A região central é dominada por florestas, colinas, vales e planícies. Temos duas grandes massas florestais principais: os Bosques de Farn, formados por floresta temperada (ao norte) e subtropical (ao sul); e os Bosques de Allihanna, formados por floresta tropical.

A costa é a região de maior atividade humana, onde ficam a maior parte das comunidades. O clima é ameno, com sol intenso no verão e forte nevoeiro no inverno.

Fronteiras

Petrynia é limitado pelo Rio dos Deuses ao norte e noroeste, separando o reino de Tapista e Hershey.

A nordeste, as Montanhas Kenora fazem parte de seu território, delimitando as Uivantes mais além. Também nas Kenora nasce o Rio do Bardo, que corre até o Mar Negro ao sul e delimita a fronteira leste com Fortuna.

Petrynia é limitado ao sul pelo Mar Negro. Uma grande quantidade de pequenas ilhas próximas também fazem parte de seu território.

População

800.300 habitantes. Humanos (80%), goblins (5%), halflings (5%), minotauros (2%), sprites (2%), outros (6%).

Por serem em parte descendentes de esquimós, são comuns em Petrynia os humanos de pele clara, olhos claros, e cabelos louros ou ruivos. Mas também encontramos aqui a pele morena e castigada pelo sol daqueles que vivem na região costeira. Quase todos os goblins e halflings locais são provenientes de comunidades próprias, que aos poucos se integraram aos humanos. Mas também existem aqueles que vieram de outros reinos.

A proximidade com Tapista proporciona uma razoável população de minotauros, superior à encontrada na maioria dos outros reinos — mas eles não chegam a formar cidades. Em geral adotam os costumes locais, pelo menos até onde sua psicologia permite. Uma quantidade significativa de sprites (povo-fada) também pode ser notada aqui.

Note que Petrynia tem uma porcentagem de "outros" relativamente alta, se comparado a outros reinos. Em geral essa população é formada por centauros, elfos, meio-elfos, orcs, meio-orcs, gnolls e ogres.

Aqueles criados em Petrynia muitas vezes demonstram aptidão natural para a acarreira de aventureiro. Além disso, em geral têm grande talento para inventar histórias, exagerar e mentir, fazendo deles manipuladores naturais. No entanto, já que todos os petrinyanos são reconhecidos como mentirosos, esse talento não vai ter muita utilidade caso se descubra onde o contador de casos nasceu...

Regente

Sediado em sua grande mansão na capital Altrim, o rei Godin Idelphatt (HUMANO, ARI3, CN) clama ser um descendente de Cyrandur Wallas (da mesma forma que metade da população do reino...). Difícil de acreditar, uma vez que ele não guarda a menor semelhança física com o grande herói.

Na verdade, por sua baixa estatura e pele ligeiramente cinzenta, comenta-se por aí que o regente deve ter algum goblin na família. Não é uma hipótese totalmente absurda, uma vez que Idelphatt mostra pouca disposição para correr riscos ou participar de atividades perigosas.

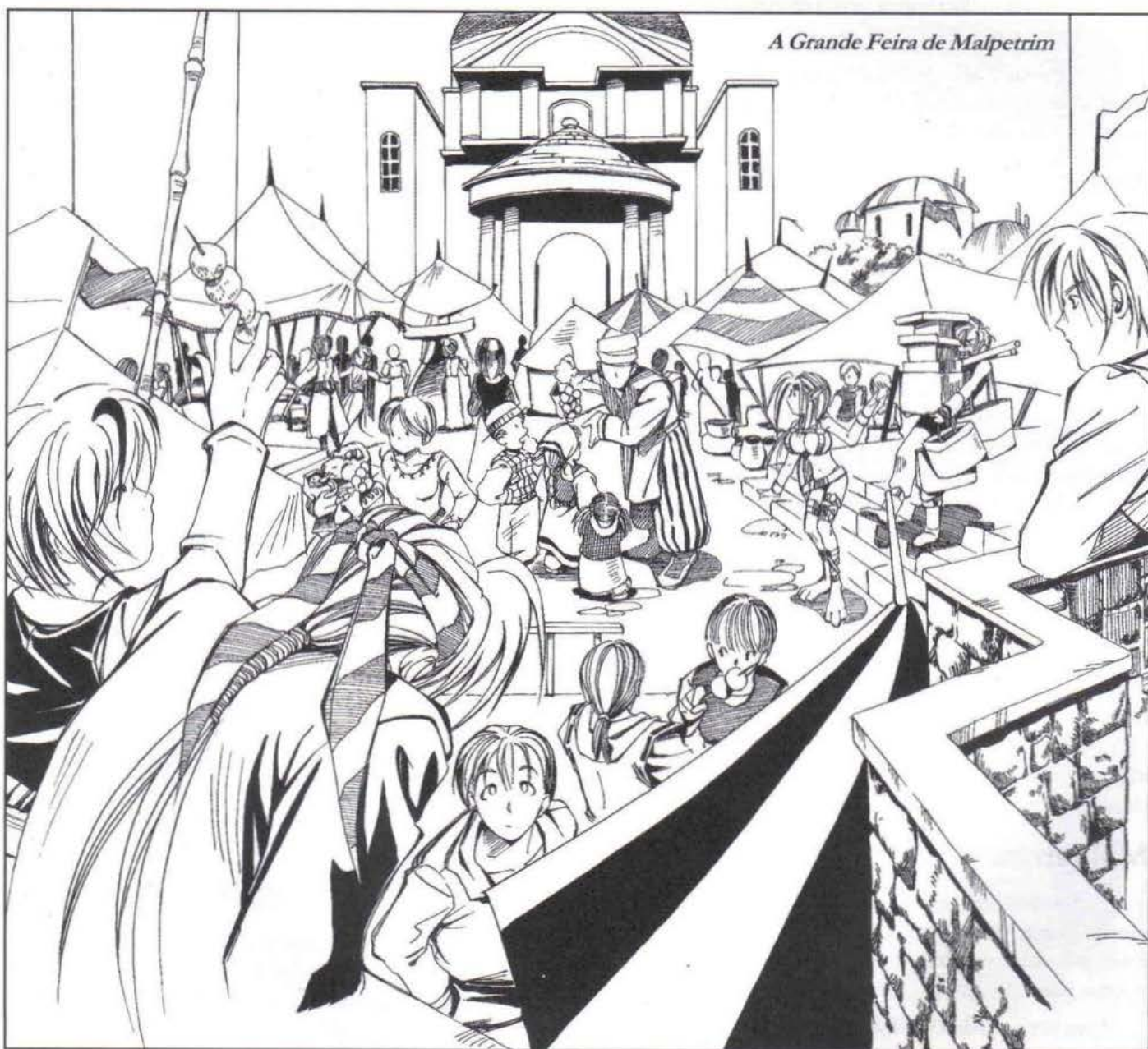
Apesar de tudo, o rei Idelphatt e seu Conselho são competentes em questões administrativas. Nos últimos anos tem feito alianças comerciais importantes com Tapista, cobiçando as técnicas náuticas dos minotauros para melhorar a frota comercial de Petrynia. Além disso, um tratado de proteção mútua assinado recentemente garante que as duas nações passam a atuar juntas contra os piratas que atacam no Mar Negro e no Rio dos Deuses.

Godin casou-se recentemente com a rainha Lauranya Idelphatt, uma maga que também faz parte do Conselho Regente. Desnecessário dizer que os demais membros do Conselho não andam muito satisfeitos...

Cidades de Destaque

Altrim (capital)

Ainda que Petrynia seja um reino de economia modesta, sua capital é uma cidade impressionante. Vista à distância, Altrim lembra um gigantesco porto, cercado por centenas de navios — a maior frota mercante do Reinado. As torres brancas do Palácio Real, construído sobre um imponente rochedo, parecem querer se lançar ao oceano. O Palácio tem seu próprio porto, fortemente patrulhado, reservado para o Galeão Real e para convidados do rei e do Conselho.

A Grande Feira de Malpetrim

Nas proximidades do Palácio encontramos as mansões e estabelecimentos mais luxuosos. Aqui encontramos a Estalagem Dragão Dourado, a maior e mais cara do reino; o Estaleiro Hardshell, onde são construídos os melhores e mais poderosos navios; o Templo de Khalmyr, onde a estátua do Deus da Justiça aparece de mãos dadas com Cyrandur Wallas; e o próprio casebre onde Cyrandur e sua família teriam vivido seus últimos dias, agora transformado em importante ponto turístico.

À medida que nos afastamos do Palácio, começamos a mergulhar no submundo de crime e conspiração típico de toda grande cidade. Piratas e bandidos negociam aqui o produto de seus crimes, que muitas vezes incluem itens mágicos roubados de aventureiros. Se você teve um objeto mágico roubado por piratas, este é um bom lugar para procurar...

O submundo de Altrim tem também um ativo mercado clandestino de escravos. Eles são vendidos por altos preços para Tapista — muitos nobres minotauros pagam pequenas fortunas por humanas, elfas e meio-elfas de boa aparência para seus haréns. Para toda mulher bonita, percorrer certas partes da cidade é um grande risco.

Como se tudo isso não bastasse, Altrim fica sobre uma rede de túneis antigos hoje utilizados como rede de esgoto. Dizem que ali vive Tuvak, o Rastejante...

Fauchard

Distante quase mil quilômetros da capital Altrim, Fauchard é a segunda maior cidade de Petrynia. Por sua proximidade com a fronteira de Fortuna, é um importante porto comercial: recebe grande parte dos navios e cargas que chegam de outros pontos do Reinado.

A movimentação nos portos de Fauchard é gigantesca, e sua economia cresce a passos largos. Seus palácios, portos e estaleiros parecem tão magníficos quanto os de Altrim. Existe até uma estátua de Cyrandur, dizem, alguns metros maior que a estátua da capital. Seu prefeito regente, Nicolas Fauchard VIII (HUMANO, BRD4/ARI4, NB), chegou a reivindicar que a capital do reino seja transferida para cá — pois, atualmente, chega a ser difícil dizer se Altrim ou Fauchard é maior. Uma batalha diplomática está sendo travada entre o rei Godin Idelphatt e seu novo rival.

Infelizmente, uma sombra parece obscurecer o futuro brilhante de Fauchard. Em visita à cidade, um renomado estudioso da Grande Academia Arcana de Valkaria revelou que uma ilha próxima — a Ilha da Grande Pedra — abriga um monstro invencível, adormecido. E quando a fera despertar, a cidade certamente será seu primeiro alvo...

Malpetrim

Impossível para um aventureiro bem informado jamais ter ouvido falar de Malpetrim. Esta outrora modesta cidade tem seu nome marcado para sempre nas lendas de Arton, pois aqui tiveram lugar algumas das maiores aventuras de Arton.

Uma vez, seguidores de Sartan tentaram invocar esse antigo deus maligno, mas foram detidos por um grupo de aventureiros. A invocação foi detida através do Disco dos Três, um artefato composto por três partes, que representavam o Bem, o Mal e a Neutralidade. A busca de cada parte envolveu uma jornada até a Ilha da Caveira, a Tumba Sagrada e as Cavernas Escuras.

Em outra ocasião, o vilão Mestre Arsenal fez algum tipo de pacto para ajudar Sszzaas, o Deus da Traição, supostamente destruído. Para isso teria que realizar três rituais, mas foi detido por outro grupo de aventureiros. Alguns dizem que o próprio Paladino de Arton teria participado dessa aventura.

Depois de sediar batalhas tão importantes, a outrora humilde Malpetrim passou a ser tão conhecida em Arton quando qualquer grande metrópole. O lugar é agora famoso como ponto de partida para grandes aventuras — a cidade mais próxima de lugares como a Mansão de Zolkan, as Montanhas Uivantes e as Cavernas Escuras; e também o porto mais favorável para navegar até a Ilha de Galrasia.

Entre os pontos mais conhecidos de Malpetrim tempos a célebre Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado), administrada por George Ruud (HUMANO, PLB2, LB); a Estalagem da Águia Dourada, onde costumava se hospedar Niele, a Arquimaga; um Templo de Marah, a Deusa da Paz; e o Porto de Malpetrim, onde encontramos todo tipo de pirata, corsário, marujo ou capitão de navio, entre outros.

Trandia

Fica situada no extremo sudoeste de Petrynia, na costa do Mar Negro, a cerca de 350km de Altrim. Como quase toda cidade do reino, ela também tem sua lenda local. Os aventureiros dizem que ali se localiza a "Secreta Caverna Sem Fim do Yagaleth" — seja lá o que isso signifique.

Encontrado as pessoas certas, você pode ouvir uma história mais detalhada. Yagaleth, o Dragão Negro, era uma criatura particularmente diabólica entre os de sua espécie. Ele tinha por hábito caçar e matar crianças humanas. Durante anos as mães receavam permitir que seus filhos saíssem de casa, até que um paladino de Khalmyr decidiu caçar o monstro. O herói perseguiu o dragão até seu covil. Sons de batalha vieram da entrada, e então silêncio. Aventureiros que investigaram a caverna mais tarde não encontraram nada além de um túnel muito longo, que não parecia terminar nunca. Alguns exploradores nunca retornaram.

Trandia é uma cidade de médio porte, com uma boa frota pesqueira. Além de Malpetrim, é também um bom ponto de partida para Galrasia. Na verdade, às vezes Galrasia vem até aqui; marujos relatam encontros em alto mar com répteis voadores e serpentes marinhas. Não que alguém leve a sério essas histórias de pescador, claro...

Curanmir

Esta cidade está marcada por uma lenda envolvendo o grande herói Cyrandur Wallas (aliás, como quase todas as outras cidades do reino). Aqui ele teria morrido em combate contra seu arqui-inimigo, o Feiticeiro Negro, que tentava transformar toda

a população da cidade em mortos-vivos.

Quadros e peças de artesanato representando a Batalha do Herói podem ser comprados por preços módicos. Exceto por estes pormenores, Curanmir é uma cidade petrinyana normal.

Kamalla

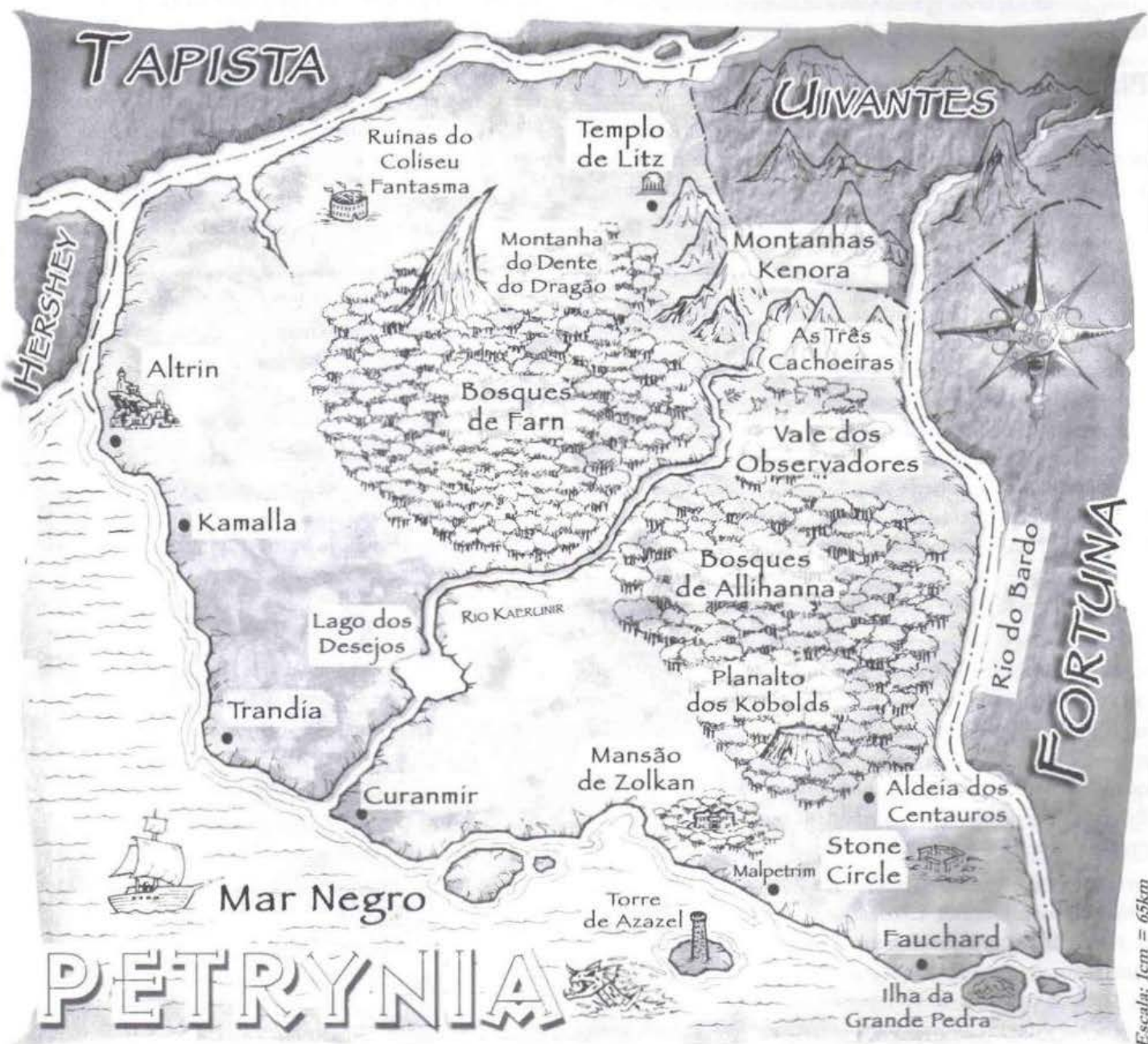
Este é o típico vilarejo de pescadores que encontramos aos milhares por toda Petrynia. O modo de vida é simples: os homens pescam no mar ou na costa, enquanto as mulheres cuidam da colheita. Cada vilarejo tem entre 50 e 500 habitantes, incluindo pelo menos dez guerreiros (em geral, guardas ou rangers), um ou dois clérigos e alguns ladrões. Muitas vezes uma destas vilas também abriga um herói aposentado, em busca de uma vida sossegada.

Kamalla é assim. Situada a cerca de 100km da capital Altrim, é habitada apenas por humanos — e um único elfo-do-mar, o jovem Berinan (ELFO-DO-MAR, CLR[GRANDE OCEANO] 1, CB). Encontrado ferido pelos pescadores há poucos anos, ele foi alimentado e cuidado pelo clérigo local do Grande Oceano. Atualmente está sendo treinado para ser também um clérigo.

Geografia

Montanhas Kenora

Este grupo de montanhas faz parte da mesma formação das Uivantes, mas é considerado território de Petrynia. Elas bloqueiam grande parte da glaciação, protegendo Petrynia do gelo. Mesmo assim, o norte do reino é consideravelmente mais frio que o centro-sul.

Entre as Kenora existem numerosas passagens e desfiladeiros que permitem a pequenos grupos fazer a travessia entre os reinos. Uma dessas passagens foi usada originalmente pelo grupo de Cyrandur. Infelizmente, as Kenora também são conhecidas por abrigar orcs, ogres e gigantes.

Os Grandes Bosques

Dominando a região central do reino temos os Grandes Bosques, formados por duas extensas áreas florestais: os Bosques de Farn, a noroeste, formados por floresta temperada (ao norte) e subtropical (ao sul); e os Bosques de Allihanna, formados totalmente por floresta tropical. Elas são separadas pelo Rio Kaerunir.

A maior parte dos Grandes Bosques ainda não foi totalmente explorada ou mapeada. Ambos escondem muitas pequenas comunidades silvestres, formadas por bárbaros e xamãs humanos, halflings, goblins, orcs, centauros, kobolds e até pequenos grupos de elfos, que tiveram pouco ou nenhum contato com o "povo civilizado". Também encontramos aqui certas criaturas mágicas da natureza, como sprites, dragonetes, brownies, ninfas, dríades, entes...

Certamente, os Grandes Bosques também abrigam perigos. Encontramos aqui muitos animais selvagens, como lobos, ursos, grandes felinos, grandes símios, serpentes e crocodilos. Isso sem falar em monstros e criaturas sobrenaturais agressivas.

Planalto dos Kobolds

Uma das maiores tribos de kobolds conhecida em Arton está aqui, em um planalto oculto nos Bosques de Allihanna. Embora a contagem exata seja desconhecida, acredita-se que as cavernas e túneis que atravessam o planalto escondem entre 200 e 500 deles. Talvez mais.

Os kobolds são uma das piores pragas para os demais habitantes dos Bosques. Apesar de pequenos e fracos, eles atacam vítimas solitárias ou indefesas em emboscadas e armadilhas. Também costumam roubar itens valiosos sempre que a chance aparece. A comunidade é comandada por um xamã chamado apenas de Auk (KOBOLD, CLR2, LM), o único kobold no planalto que sabe falar a língua humana.

As Três Cachoeiras

Estas três grandes cachoeiras marcam a nascente do Rio Kaerunir, que atravessa todo o reino de nordeste a sudoeste, para desaguar no Mar Negro próximo de Malpetrim. O grupo de Cyrandur teria passado por aqui quando veio das Uivantes. (Se bem que, em Petrynia, dizem que Cyrandur passou por praticamente TODOS os lugares...)

Por incrível que pareça, CADA uma das três cachoeiras esconde a entrada para uma rede de túneis, que escondem tesouros e monstros.

Lago dos Desejos

Este grande e belíssimo lago, com cerca de 50km de diâmetro, fica no caminho do Rio Kaerunir. Sua beleza é incomparável, com grandes bandos de garças e cisnes cobrindo a paisagem. Às vezes, até mesmo unicórnios podem ser vistos bebendo às suas margens.

Todos no reino acreditam que este lago concede desejos. Apenas parte da história é real. Na verdade ele serve de lar para Lauriene (NINFA, CB), uma ninfa das águas. Ela jamais deixa o lago porque, como todas as ninfas, não pode viver longe da beleza natural.

Extremamente tímida, Lauriene não vai se mostrar para qualquer um. Ela será atraída apenas por pessoas ou criaturas que consigam tocar seu coração, seja com uma súplica comovente e sincera, seja com a bela música de um bardo. Seu beijo tem o poder de curar ou cancelar a maioria das maldições conhecidas.

Montanha do Dente do Dragão

Encravada em algum lugar nos Bosques de Bosques de Farn, esta montanha tem uma estranha e inexplicável forma curva. Uma lenda diz que Megalokk, o Deus dos Monstros teria perdido uma de suas presas em batalha contra o deus Tauron e ela teria caído neste lugar.

A lenda talvez tenha fundamento, pois a montanha parece ser considerada um lugar sagrado para muitos tipos de monstro.

O porto de Altrim

Um grande número de jovens dragões, gigantes, trolls e demônios protegem o lugar, lutando até a morte para impedir a aproximação de humanos ou semi-humanos. Rumores dizem que todos esses monstros estão sob o comando de um grande xamã de Megalokk.

Vale dos Observadores

Aos pés das Montanhas Kenora fica este território bastante perigoso, um vale que oferece uma visão desoladora: cinzas e ossos até onde a vista alcança. Às vezes encontramos estátuas estranhas, que logo descobrimos ser pessoas transformadas em pedra.

Os responsáveis são os observadores, tipo de criatura com muitos olhos e terríveis poderes mágicos. Estes monstros inteligentes e malignos vivem em covis próprios, cada um coletando tesouros e tramando contra seus vizinhos. Eles não confiam uns nos outros e estão sempre em guerra, manipulando aventureiros para que ataquem seus rivais. Quando um grupo de heróis consegue abater um destes demônios, sempre será porque outro observador ofereceu as pistas certas...

A Ilha da Grande Pedra

Como diz o nome, esta grande ilha — situada a poucos quilômetros da costa de Fauchard — tem como maior peculiaridade uma imensa formação rochosa. Embora seja difícil dizer com certeza, parece algum tipo de criatura gigantesca, enrodilhada em posição fetal.

Um estudioso que esteve na ilha certa vez afirmou tratar-se de um random, um tipo de monstro muito raro. Estas feras rochosas ficam adormecidas durante a maior parte da vida, para então se erguer subitamente e espalhar destruição pelas vizinhanças. Este exemplar é muito maior que todos os random vistos até hoje, medindo pelo menos 60m de altura; se despertar, apenas os mais poderosos heróis de Arton poderão detê-lo.

O monstro não pode ser ferido ou destruído enquanto ainda está em hibernação. Contudo, uma inscrição gravada no corpo da criatura parece falar de uma arma mágica capaz de matar a fera. Como seria essa arma e sua localização ainda são mistérios.

As Cavernas Escuras

Em algum ponto entre as Montanhas Kenora e as Uivantes, ficam as Cavernas Escuras. No sopé de uma montanha insuspeita, em uma região perigosa e recheada de criaturas hostis, pode-se ver a abertura negra que leva para as Cavernas.

Esse complexo de túneis se estende por quilômetros em várias direções, muitos dos seus segredos ainda não desvendados. As Cavernas Escuras teriam sido usadas para esconder uma das partes do famoso Disco dos Três, guardado por uma terrível criatura. Uns dizem que o monstro seria um dragão, outros acreditam que seriam uma hedionda fera parecida com um leão.

Uma lenda diz que as Cavernas Escuras escondem a entrada mais acessível para Doherimm, o reino subterrâneo secreto dos anões. Outra lenda afirma que, mesmo após a derrota do guardião, ele voltará à vida para atacar as vilas próximas, perseguir os aventureiros que o derrotaram e recuperar o artefato que protegia. Claro que isso pode ser apenas mais uma das muitas histórias locais...

Outros Pontos de Interesse

Aldeia dos Centauros

Este reino está longe de ser totalmente dominado pela mão humana. As matas de Petrinya escondem muitos povos, raças e culturas não humanas. Uma infinidade de pequenas comunidades, cada uma mais fascinante que a outra.

Uma delas é a Aldeia dos Centauros, que abriga cerca de oitenta desta criaturas e fica em algum ponto nos Bosques de Allihanna. Embora membros desta raça seja particularmente intolerantes, a líder local — uma jovem xamã chamada Odara (CENTAURA, DRD[ALLIHANNA]2, NB) — mostra-se muito gentil e paciente com forasteiros. Provavelmente isso se deve ao fato de que uma vez, atacada por kobolds, teve a vida salva por uma dupla de heróis.

Odara se tornou líder ainda muito cedo, com a morte prematura do pai, o antigo chefe e xamã. Mesmo agora sua liderança está ameaçada; muitas vezes suas decisões são contestadas por Koltan e Haromag (CENTAUROS, RGR5, NB), os líderes dos caçadores.

Stone Circle

O Círculo de Pedras é apenas mais uma entre as muitas construções misteriosas encontradas em Petrynia. Um grande número de imensos monolitos colocados em círculo parecem formar algum tipo de templo ou local de adoração aos deuses. Apenas a força de um gigante ou magia poderosa teriam sido capazes de erguer rochas tão imensas, algumas atingindo 100m de altura.

Em certas épocas do ano, ou sob certas condições, alguns arcos formados pelos monolitos parecem mostrar paisagens distantes. Acredita-se que sejam portais para outros locais de Arton, outros mundos ou outros planos. Também comenta-se que um grupo de grandes esqueletos feitos de pedra protege a estrutura contra intrusos.

Templo de Litz

Encravado em algum ponto das Montanhas Kenora, este antigo templo pertenceu a Litz, um lendário clérigo de Keenn. Embora os registros sobre isso não sejam claros, dizem que ele foi o sumo-sacerdote do Deus da Guerra em épocas passadas — e seu templo esconde uma valiosa coleção de armas e armaduras mágicas, incluindo certos artefatos de grande poder. Um deles seria a Maça de Litz, que dizem ser capaz de destruir qualquer tipo de morto-vivo a um simples toque.

Rumores como este atraem muitos aventureiros, ansiosos para colocar as mãos em tais tesouros mágicos. Infelizmente, um outro rumor diz que o próprio fantasma de Litz ainda protege o templo, brandindo armas bem perigosas...

Ruínas do Coliseu Fantasma

Esta deve ser uma das mais misteriosas estruturas de Arton. Construído na forma de uma imensa arena de jogos, este coliseu é pelo menos duas vezes maior que a própria Arena Imperial em Valkaria. Uma obra-prima de engenharia, de fazer inveja a qualquer anão. Mas não há sinais da criatura ou povo que teria sido responsável por esse feito.

Quem ousa percorrer as galerias e corredores do Coliseu Fantasma pode ver figuras fantasmagóricas de criaturas mais ou menos humanas, que parecem ser gladiadores. Eles nunca parecem notar qualquer intruso. Na arena, os combatentes oferecem grandes combates que arrancam brados de uma platéia invisível.

Devido a algum tipo de encanto poderoso, qualquer criatura que pise na arena é possuída por um forte espírito de luta — sentindo-se impelida a atacar qualquer coisa que se mova. Às vezes também ocorre que gladiadores-fantasma notem e ataquem os intrusos.

Torre de Azazel

Situada em uma ilhota próxima à costa de Malpetrim, esta grande torre pertenceu a Azazel, o Louco. Este velho de pele azulada — que muitos acreditam ser um elfo-do-mar, embora não exista certeza sobre isso — mantém sua torre protegida por monstros marinhos, jamais tolerando a presença de invasores. Muitos navios foram afundados por suas criaturas porque se aproximaram demais...

As histórias sobre a origem de Azazel seriam muitas. A mais conhecida diz que ele teria se apaixonado por uma sereia, mas foi rejeitado — e agora passa a vida pensando em formas de capturá-la e conquistar seu amor.

Estalagem de Bruemor, o Anão

Tavernas ou estalagens construídas longe de cidades são pouco comuns. Uma delas pertence ao anão Bruemor (ANÃO, GUE7,CM), um velho lobo-do-mar. Dizem que, depois de uma vida miserável como pirata, ele decidiu se aposentar e montar um negócio honesto. Ou nem tanto assim...

Equipada com seu próprio porto, a estalagem recebe os piores piratas, bandidos e cortadores de garganta de todo o Mar Negro. Aqui eles tramam seus golpes e negociam mercadoria roubada sem receios. E algumas peças de ouro nas bolsas certas garantem que as autoridades do reino fechem os olhos para a existência deste lugar.

A Estalagem de Bruemor é considerada porto seguro por todos os piratas. Raramente um deles vai dizer qualquer coisa que traga problemas para o anão — mesmo porque ele é um bocado temido...

Mansão de Zolkan

Situada à margem de um pântano próximo de Malpetrim, essa mansão pertenceu a um poderoso mago chamado Zolkan, desaparecido há mais de cem anos. Desde então está abandonada... mas não por completo.

Rumores dizem que a mansão é assombrada, e aqueles que entraram nela nunca mais saíram. Outros dizem que Zolkan se tornou um monstro e devora todos que entram. Parte desses boatos é verdadeira, pois o mago realmente se tornou um monstro graças a um experimento fracassado. De acordo com arquimago Talude, antigo mestre de Zolkan, o tal mago era relativamente distraído e muito interessado em magias de transformação, embora não fosse muito bom no assunto. Isso parece agora comprovado...

E a casa é realmente assombrada: fantasmas e aparições infestam seus aposentos — muitos são inofensivos, mas nem todos. O mais assustador é que todos os aposentos retornam magicamente ao normal logo após a passagem de aventureiros — não importa quanta coisa foi destruída ou quantas criaturas foram vencidas, todas estarão de volta em pouco tempo. A renomada maga elfa Niele, autoridade máxima em magia de Malpetrim, já esteve na mansão e afirma que essas assombrações foram instaladas por um ilusionista amigo de Zolkan para proteger o mago.

Em algum lugar da mansão existe uma passagem mágica que leva ao laboratório secreto de Zolkan — a quilômetros de distância dali, em uma caverna oculta, onde o monstro-Zolkan passa seus dias tentando reverter seu atual estado. Infelizmente, sua mente retém apenas uma pequena fração de sua antiga inteligência, insuficiente sequer para sequer falar, quanto mais lançar alguma magia efetiva.

Guildas e Organizações

A Irmandade Pirata

Em algum ponto ao sul do Mar negro, entre Galrasia e as Ilhas Flok, existem muitas ilhas ou mesmo arquipélagos inexplorados e não mapeados. Um determinado grupo de ilhas esconde a Nação Pirata.

Este território, formado pelas ilhas Quelina, Dólias, Maddowg, Zullat e outras, é repleto de recifes e muito perigoso para a navegação. Apenas uma rota segura é conhecida, e foi descoberta primeiramente pelo capitão pirata Alrad Mão-de-Ferro. Ali, sobre os restos de uma antiga civilização, ele construiu uma cidade para os piratas — um lugar que as frotas do Reinado não podiam alcançar. De fato, durante séculos a ilha de Quelina representou um porto seguro para o piratas que atuam no Mar Negro.

A Irmandade Pirata é governada por um conselho formado por Jade, a pirata (MEIO-ELFA, GUE5/LAD5,CN); Orontes (ANÃO, GUE4/LAD3, N); Malthus (MINOTAURO, GUE8, LM); Badsim, o corsário (HUMANO, GUE4/LAD6, CN); e ninguém menos que

James K (HUMANO, GUE15, NM), o mais temido pirata de Arton. Apesar de suas desavenças pessoais, eles impedem com sucesso que o porto de Quelina seja atacado e são responsáveis por grandes pilhagens.

A Guilda de Tuvak

Entre as façanhas creditadas ao grande Cyrandur Wallas (mais uma, por que não?) estaria sua grande batalha contra Tuvak, o Rastejante. Nas cavernas sob sua recém-construída vila de Altrim, o guerreiro teria encontrado uma criatura imensamente poderosa, inteligente e maligna, que escraviza a vontade de suas vítimas. Ela foi morta por um golpe certeiro da espada de Cyrandur em seu corpo cadavérico.

Parte da história, pelo menos, é verdadeira. Tuvak (INUMANO[ESPECIAL], CM) existe, e vive secretamente nos túneis, bem sob os pés da população de Altrim.

Ninguém sabe que tipo de monstro ele seria. Sua aparência lembra, à primeira-vista, um fantasma ou outro morto-vivo — mas ele não apresenta os poderes e fraquezas típicos destas criaturas. Tuvak parece ter o poder de controlar pessoas, ou pelo menos influenciar suas mentes. Ele também pode, através de telepatia, falar com qualquer pessoa na região.

Tuvak comanda metade das atividades criminosas em Altrim e muitas cidades próximas. De sua caverna, onde seu corpo repulsivo repousa em um sarcófago, ele transmite ordens para seus tenentes — um pequeno grupo de ladrões e piratas experientes, que realizam seus planos. Um grande bando de guarda-costas ogres percorre os túneis dia e noite.

Tuvak, o Rastejante

Os objetivos de Tuvak ainda são incertos, mas ele parece estar à procura de uma pessoa ou item especial, capaz de livrá-lo de alguma maldição que carrega. De tempos em tempos, ele desaparece de seu covil. Seus tenentes suspeitam de que ele seja capaz de assumir uma forma humana falsa para andar pela cidade.

O Circo dos Irmãos Thiannate

"O Maior Espetáculo da Terra", como seus proprietários costumam anunciar. Eles ainda o definem como "um fabuloso circo itinerante com atrações fantásticas, vindas dos quatro cantos de Arton" — embora os cartógrafos afirmem que Arton só tem três cantos...

O Circo dos Irmãos Thiannate constitui o maior show itinerante conhecido em Arton. É extremamente pomposo, com uma enorme tenda principal toda trabalhada e três picadeiros que apresentam shows diferentes simultaneamente — e cercada de outras tendas menores, onde podemos encontrar atrações como "Itty, a Mulher Realmente Barbada", "Tharraske, o Esqueleto mais Forte do Mundo", "Madame Rozankobah, Vê Tudo, Sabe Tudo" e muitas outras.

O Circo é famoso nas maiores cidades de Arton, por onde passa regularmente. Seus donos são os irmãos Thiannate, quatro meio-elfos que compraram o circo — antes um patético e decadente amontoado de aberrações — e o reformaram, contratando bardos, malabaristas, domadores de animais e palhaços. Em pouco tempo conseguiram recuperar todo o seu investimento, para alegria do pai, que estava patrocinando a "aventura" dos filhos.

O circo recebe colaborações especiais. Como aquelas feitas pelo gnomo Lorde Niebling, que criou os balões flutuantes em forma de monstros, as barracas de pipoca (nem queira saber como eles conseguem o milho...) e o canhão do homem-bala (que, curiosamente, nunca foi usado). Correm boatos de que o

"O Esqueleto Mais Forte do Mundo" foi fornecido por Vladislav, o Necromante. Existe apenas uma mancha na boa reputação do Circo: uma série de assassinatos cometidos pelo atirador de facas Sean Cavendish (MEIO-ELFO, LAD10/MAG5, CM), o psicopata que mais tarde se tornaria membro do Grupo do Mal — os vilões mais temidos de Arton.

A Grande Feira

A fama recente trazida a Malpetrim está provocando um aumento de sua população — muitos aventureiros de Arton procuram ali oportunidades de ação. Com todo esse movimento, recentemente a cidade voadora de Vectora alterou sua rota para passar também por Malpetrim. Mesmo assim, a cidade costeira ainda realiza sua tradicional Grande Feira.

Uma vez ao ano acontece em Malpetrim a Grande Feira, um evento aberto que dura uma semana completa. Nesse período vários comerciantes (normalmente aqueles que não foram aceitos em Vectora, ou não possuem recursos para isso) expõem e vendem seus produtos. Mesmo com a passagem anual de Vectora, a Grande Feira ainda é mantida como parte importante da história da cidade; foi justamente durante a Feira que teve início a saga do Disco dos Três.

Todas as raças são bem vindas e praticamente qualquer coisa (comum, não mágica) pode ser comprada ou vendida na Grande Feira de Malpetrim, que reúne até trezentas barracas no pátio central. Além de comércio, ocorrem também vários torneios com a participação dos muitos aventureiros que visitam a cidade. Os torneios envolvem testes de força, habilidade e perícias marciais. Os espectadores podem fazer apostas em postos oficiais autorizados — mas, evidentemente, também existem apostas ilegais.

Divindades Principais

Entre os deuses do Panteão, Khalmyr é a divindade mais cultuada em Petrynia — como também ocorre em grande parte do território do Reinado. Da mesma forma, também são os clérigos e paladinos deste deus que representam a lei local.

O reino também apresenta uma quantidade surpreendente de devotos de Wynna, a Deusa da Magia. Contudo, ao contrário do que acontece em lugares como a Grande Academia Arcana ou em Wynna, aqui os praticantes de magia não se organizam em grandes ordens ou cultos, preferindo atuar sozinhos. É muito mais forte em Petrynia a tradição do clérigo ou mago recluso, que vive afastado das grandes cidades. Também por esse motivo, existe no reino grande número de templos, torres e outras estruturas em ruínas, onde outrora viviam cultistas de Wynna.

Outra divindade de destaque é Tibar, o Deus do Comércio. Com o crescimento das atividades comerciais no reino — graças ao advento da navegação e à passagem de Vectora —, este deus menor está ganhando força. Alguns de seus clérigos comentam, inclusive, que ele deve se tornar futuramente parte do Panteão.

As cidades costeiras terão sempre clérigos do Grande Oceano. Também existem muitos xamãs de Allihanna.

São comuns clérigos e paladinos de Glórienn, Hyninn, Keenn, Lena, Marah, Nimb e Thyatis. Seguidores de Lin-Wu, Megalokk, Tauron, Tenebra e Valkaria são incomuns, mas existem. Cultistas de Azgher, Leen (Ragnar) e Sszzaas são raros.

Encontros

Mesmo nos dias de hoje, grande parte do território de Petrynia permanece inexplorada — especialmente as regiões florestais. Nesses lugares as chances de encontrar feras e monstros é muito grande, incluindo trolls, dragões e gigantes.

A situação fica ainda mais perigosa porque em Petrinya existem muitas torres e laboratórios secretos de magos, muitas deles dedicados a criar, construir ou invocar monstros. As criaturas são, em geral, empregadas para patrulhar as vizinhanças — mas muitas delas escapam de seus criadores e passam a atacar viajantes, ou até mesmo vilarejos.

As áreas mais povoadas de Petrynia são também as mais seguras. Essas regiões ficam ao longo da costa e às margens dos rios que delimitam suas fronteiras, onde existem muitas vilas e cidades. Mesmo assim, um viajante sem proteção pode ser atacado por assaltantes goblins, hobgoblins, orcs, minotauros ou ogres.

A incidência de mortos-vivos é pequena, porque em muitos pontos de Petrynia existe a tradição de lançar os mortos ao mar. Portanto, não há grandes cemitérios que ofereçam matéria-prima aos necromantes. Existem relatos sobre zumbis-marinhos e navios-fantasma, mas são raros.

Aventureiros

Petrynia é, praticamente, o reino dos aventureiros. Qualquer variedade possível para guerreiros, magos, clérigos, paladinos e outros "especialistas" pode ser encontrada aqui.

No interior do reino, com suas florestas e áreas inexploradas, temos mais aventureiros ligados à natureza (rangers, xamãs, druidas, clérigos de Allihanna ou Megalokk...). Também encontramos muitos bárbaros — alguns oriundos das Uivantes, outros de Tapista, e outros nativos de pequenas tribos locais.

Escolas de magia não são tradição em Petrynia. Jovens de desejem dominar os poderes arcanos costumam procurar mestres em lugares remotos, e então tentar ser aceitos como discípulos. Esta costuma ser a origem de quase todos os magos do reino.

Por sua razoável população de fadas, temos aqui um número notável de feiticeiros e outros heróis com habilidades mágicas naturais. Alguns guerreiros, monges e artistas marciais procuram as florestas locais para treinar, mas eles são raros.

Aventureiros mais urbanos podem ser encontrados ao longo da costa. Gladiadores são comuns, atuando em arenas ou mesmo nas ruas. Também temos muitos clérigos, soldados, guardas, ladrões e bardos. E, por razões óbvias, aqui é um dos lugares onde encontramos a maior quantidade de piratas, bucaneiros e pistoleiros (um tipo estranho de herói, armado com pequenos canhões pessoais).

FORTUNA

O Reino da Boa Sorte

Superstições são fortes em qualquer cultura medieval, mas em nenhum outro lugar de Arton elas têm tanta força quanto em Fortuna.

Pessoas de fora do reino costumam brincar dizendo que tudo deve ter começado graças a uma peça pregada por um antigo clérigo de Hyninn, embora isso não seja verdade. O fato é que, em Fortuna, a superstição e as crendices populares fazem parte do dia-a-dia. Ninguém entra em casa sem cruzar o punho direito fechado à frente do peito para barrar os maus espíritos. Nenhum cavaleiro monta cavalos negros, pois fazê-lo é sinal de mau agouro. Quando uma coruja pia doze vezes em uma noite sem lua, é certo que um membro da família irá falecer em breve. E uma incontável variedade de outros mitos.

Embora tudo isso possa parecer tolice para o restante dos povos do Reinado, os habitantes de Fortuna levam estes costumes muito a sério. Isso coloca os visitantes em situação constrangedora, caso não conheçam bem os complicados rituais de boa sorte em Fortuna: coisas simples como pegar uma moeda com a mão esquerda podem ser sinais de má sorte, impedindo você de ser bem aceito em uma taverna ou estalagem.

Para complicar ainda mais as coisas, em Fortuna alguns atos (ou a falta deles na ocasião certa) REALMENTE trazem sorte ou azar. Mas não há forma de saber quais. Então, por via das dúvidas, os habitantes locais simplesmente acreditam em todas as lendas, rituais e simpatias que conhecem

Certos comerciantes viram potencial financeiro no costume e investiram pesado no mercado de amuletos e outros objetos para trazer boa sorte. Dizem, inclusive, que alguns deles chegam realmente a funcionar. Não à toa Nimb é um dos deuses mais cultuados no reino.

História

A história de Fortuna confunde-se, em parte, com a história de Petrynia.

Avnon Rustin e Quordot Ironi eram amigos inseparáveisdois e integrantes da caravana de Cyrandur Wallas. Quando esta deixava as Montanhas Uivantes e Cyrandur decidiu que Petrynia seria um bom lugar apara se estabelecer, a dupla concordou plenamente.

Porém, tanto Avnon quanto Quordot tinham sangue de aventureiros. Sentiam uma inquietação incessante, uma certeza de que ainda havia mais a ser descoberto. Assim, na calada da noite para não levantar questões que não queriam responder, os dois amigos partiram de Petrynia carregando consigo apenas um saco de lona contendo os parcos pertences que haviam resistido à dura jornada de Deheon ao terreno que viria a ser Petrynia.

Não tiveram que carregar peso por muito tempo. Na terceira noite de caminhada foram emboscados por um bando de assaltantes oportunistas, que vagava em busca dos pertences e dinheiro dos colonizadores financiados pela corte de Deheon. Na mesma noite uma violenta tempestade caiu. Sem abrigo, eles continuaram andando.

No dia seguinte caminharam por toda a manhã, mas era em vão. Estavam irremediavelmente perdidos. Sentaram-se nas pedras e começaram a discutir, um acusando o outro pela idéia estúpida de abandonar Cyrandur. Quordot atirou uma pedra em direção aos céus, amaldiçoando a repentina maré de azar que os perseguia. Foi nesse momento que algo inesperado aconteceu.

Aproximava-se um velho de barba longa, suja e embaraçada, com os olhos ocultos por um chapéu de abas largas, coberto de trapos e montado em uma mula cheia de bugigangas. Quordot, ao ver a figura, esqueceu-se completamente da discussão. Era a salvação que precisavam. Não conseguiriam carona, o que era óbvio, mas ao menos poderiam obter informações. Aproximou-se do velho e perguntou de onde ele vinha e para que lado ficava Valkaria.

— Não me lembro de onde vim nem para onde vou — disse o ancião. — Esqueci meu nome e não sei quantos dentes tenho.

O velho abriu a boca.

— Quantos dentes tenho, jovem?

Quordot olhou desconfiado, mas respondeu mesmo assim:

— Hã... um, senhor.

O velho fechou a boca e grunhiu. Enfiou a mão no bolso e jogou um Tibar para Quordot, enquanto partia com sua mula.

— Lembre-se de uma coisa, garoto. Não importa onde você está, só existem dois caminhos para escolher: para a frente ou para trás.

Os dois ficaram parados por vários minutos, olhando para a moeda enquanto o velho se distanciava no horizonte. Foi Avnon quem resolveu atirar a moeda para o alto afim de resolver qual caminho seguiriam. A face do rei com coroa caiu para cima, e eles seguiram em frente. A dupla jamais alcançou Valkaria, mas em seu caminho encontraram outros grupos de imigrantes perdidos, e assim formaram sua própria caravana.

Desde o encontro com o velho, Quordot mudou bruscamente seu comportamento. Passou a acreditar que certos atos atraíam sorte e outros, azar. Assim, jamais deixava que a caravana partisse em viagem de madrugada, pois foi nessas circunstâncias que ele e o parceiro se perderam. Quando precisava de alguma solução milagrosa ou algo que o tirasse de um dilema indecifrável, jogava uma pedra para longe. E quando o grupo não sabia por onde seguir, lançava a moeda recebida do velho escolhendo e escolhia: seguir adiante ou recuar. De início, os integrantes da

caravana (incluindo Avnon) estranharam aqueles rituais, e muitos passaram a duvidar da sanidade de seu líder. Mas aos poucos começaram a perceber que, por mais estranhas que parecessem as atitudes de Quordot, elas simplesmente... funcionavam!

A partir daí o costume se espalhou. Não demorou para que cada membro da caravana adotasse seu próprios rituais, que logo se espalhavam. Mais famílias se reuniram aos colonos, trazendo consigo novas crendices e simpatias.

A jornada só terminou quando o grupo atingiu a área hoje conhecida como Bosque da Boa Sorte. Ali Quordot encontrou algo que julgou ser ao mesmo tempo uma dádiva dos deuses e um sinal de que aquela região seria a escolhida para seu povo viver: um poço de pedra, aparentemente sem fundo. Em uma das laterais do poço havia uma placa de metal, trazendo gravada a figura de um dado de seis lados. Aquele era o símbolo sagrado de Nimb, o deus do caos, da sorte e do azar.

Daquele ponto os colonos se dispersaram aos poucos, em busca de lugares ideais para construir suas vilas e cidades. Quordot e Avnon fundaram a capital Nimbarann, em homenagem ao deus que havia abençoado sua jornada.

Quordot foi o primeiro regente de Fortuna (nome dado ao reino por Avnon) e governou durante exatos setenta anos. Quando morreu, seu corpo foi colocado em uma capela construída no centro da cidade. Estranhamente o corpo permanece bem conservado até hoje, sem sinais de decomposição. Em sua mão, crispada agora por toda a eternidade, ainda repousa o Tibar recebido do velho montado na mula.

O povo de Fortuna e seus amuletos

Clima e Terreno

Ao sul, o clima em Fortuna é temperado, apresentando invernos bem acentuados e nevoeiros no mesmo período. Ao norte, graças à influência das Montanhas Uivantes, o clima é frio o ano todo, com neve pesada no inverno.

Quanto ao terreno, Fortuna tem grandes áreas florestais, cortadas ocasionalmente por planícies e colinas baixas. Montanhas e colinas ocorrem ao norte. O litoral é baixo, de mangue, terrível para a navegação — de modo que Fortuna tem poucas cidades costeiras, e nenhum grande porto: apenas vilas de pescadores.

Fronteiras

Fortuna faz fronteira com as Montanhas Uivantes ao norte, Mar Negro ao sul, Petrynia a oeste e Lomatubar a leste.

Este é uma das nações mais amistosas do Reinado em termos de relacionamento com os reinos vizinhos. É dito inclusive que o regente Hosur Allim tem aceitado de braços abertos os refugiados de Lomatubar, acreditando que a boa sorte de seu povo podem vencer qualquer avanço da Praga Coral sobre seu reino. De fato, a misteriosa doença mágica que assola Lomatubar não parece mostrar quaisquer sinais de infestação em Fortuna.

População

Cerca de 600.000 habitantes. Como ocorre na maior parte dos Reinado, Fortuna é dominado por humanos. Ele formam 90% da população, seguidos pelos goblins (2%), halflings (3%) e outros (5%), sendo estes últimos formados em grande parte por anões, fadas, centauros, elfos e meio-elfos.

Os cidadãos de Fortuna são pacíficos e alegres, mas sua

obsessão por superstições às vezes atrai olhares desconfiados por parte dos habitantes de reinos "mais civilizados". Os fortunienses normalmente são afáveis e hospitaleiros com estrangeiros. Gostam de aventureiros, principalmente por apreciarem uma boa história (uma particularidade herdada de seus irmãos de Petrynia). Porém, tudo isso vale somente para aqueles que obedecem às crendices populares que regem Fortuna. Desobedecer tais "normas" é encarado como falta de educação e etiqueta, e pode tornar a estadia do infrator bem menos agradável.

Somente infrações muito graves (como ofender alguém por suas "crendices estúpidas") podem realmente enfurecer um nativo, e até mesmo resultar em prisão ou outro tipo de punição mais severa. Curiosamente, há vários relatos de aventureiros que não acreditaram nos rituais de boa sorte de Fortuna — e tiveram uma incrível onda de azar enquanto permaneceram no reino. Um ditado do Reinado diz: "Se você não conhece os rituais de Fortuna, invente um. Talvez funcione!" Clérigos e devotos de Hyninn costumam se aproveitar desta dica para pregar peças em forasteiros...

Os nativos de Fortuna são praticamente estudiosos de todas as lendas, mitos e maldições; como se fossem bardos, eles freqüentemente sabem algo sobre a história de uma arma mágica maligna, um lugar mal-assombrado, uma pessoa ou criatura amaldiçoada, e coisas parecidas. O nativo também não se recusa a realizar qualquer procedimento para trazer boa sorte ou afastar o azar (a não ser que saiba ou desconfie que está sendo logrado).

Regente

Hosur Allim (HUMANO, BRD4/ARI4, LN), o atual regente, descende do grupo original que colonizou Fortuna. Sendo assim, é fácil presumir seu grau de superstição.

Hosur tem muito medo de que maus espíritos invadam o reino, ou que o azar recaia sobre seu povo. Por isso, transformou algumas tradições populares em leis aprovadas pelo Conselho. Hoje em dia, por exemplo, nobres só podem beber cerveja em canecas de ouro, para atrair riqueza. Então, quando um lorde visita uma taverna, é comum que traga consigo sua própria caneca. O exagero (pelo menos aos olhos do resto de Arton) é tanto que Hosur já encaminhou um pedido oficial a Deheon para que as leis de Fortuna se apliquem ao restante do Reinado. A proposta foi, obviamente, ignorada.

Apesar de tudo isso, o regente não chega a ser louco — embora alguns achem que a idade avançada (89 anos) talvez esteja cobrando seu tributo. Exceto pelo exagero quanto à regulamentação dos rituais de sorte, Hosur administra o reino com firmeza, bondade e justiça.

O Conselho ajuda a resolver os principais assuntos, mas a posição do mesmo é quase figurativa. Explicação: normalmente, quando se discute alguma matéria, o Conselho debate a questão até que restem apenas duas ou três alternativas viáveis para a resolução do assunto. Então a melhor opção é escolhida não através de voto, mas pelo lance de uma moeda ou dado...

Mas nem tudo é perfeito. Alguns membros do Conselho — como Gorund Alkas (HUMANO, ARI5, NM) e Noralim Kamur (HUMANO, LAD2/ARI4, CN) – e, principalmente , o mago real Avlin Riromon (HUMANO, MAG9, N) têm se aproveitado das superstições de Hosur para colocar seus próprios planos em andamento, influenciando o regente a tomar medidas que os favoreçam. O objetivo final, claro, é tomar o poder das mãos de Hosur, o que não seria nada bom para o povo de Fortuna.

Cidades de Destaque

Nimbarann (capital)

Nimbarann é uma cidade de médio porte, de economia basicamente agrícola e sem a suntuosidade exagerada encontrada nas capitais de outros reinos. É talvez um dos locais mais aconchegantes de todo o Reinado.

Aqui se encontra a Morada da Fortuna, sede da corte do reino, onde moram o regente com sua família e toda a corte. Antigamente o lugar era chamado de Palácio da Fortuna — mas Hosur achava o termo pomposo e arrogante demais, além de acreditar que "morada" é um termo muito mais positivo. O lugar é completamente forrado de talismãs e amuletos por toda a parte, incluindo muitas estátuas de Nimb em suas numerosas formas. A própria entrada do palácio tem a forma de uma gigantesca ferradura.

A Milícia de Nimbarann é pequena mas bem organizada. Os guardas carregam espadas curtas apenas para uso em emergências; sua arma principal é uma espécie de porrete, pois a lei local diz que um guarda jamais pode ferir um cidadão gravemente, exceto em casos de legítima defesa. O uso do porrete é para evitar ferimentos graves ou mesmo mortes acidentais, como as que chegaram a ocorrer antes de sua adoção. Felizmente para o povo, as decisões no tribunal são tomadas convencionalmente, por um sacerdote de Khalmyr.

No centro da cidade fica o Túmulo de Quordot, um dos fundadores do reino (seu parceiro Avnon deixou Fortuna já idoso, assim que seu amigo morreu; desde então ninguém jamais soube de seu paradeiro). Embora não existam lendas tão criativas a seu respeito, Quordot tem em Fortuna a mesma popularidade de que Cyrandur Wallas desfruta em Petrynia. Seu túmulo é visitado todos os dias por dezenas de cidadãos, que costumam deixar lembranças e amuletos em homenagem ao falecido regente. Um boato entre os ladrões locais atesta que o Tibar preso na mão do cadáver de Quordot tem poderes mágicos. Porém, até hoje nenhum ladrão local ousou sequer tentar roubá-lo, já que isso invariavelmente traria MUITO azar ao criminoso. De qualquer forma, o local é vigiado vinte e quatro horas por dia por guardas da Milícia de Nimbarann.

Nimbarann também abriga o maior Templo de Nimb existente no Reinado. Cerimônias em honra ao Deus da Sorte são realizadas todos os dias. Mesmo os casamentos são celebrados aqui — na verdade, casamentos muito diferentes daqueles realizados nos templos de outros deuses! Quem administra o local é a sacerdotisa Gharats Porion (HUMANA, CLR[NIMB] 7, CN). Ao contrá-

rio do que se costuma pensar sobre os Clérigos do Caos, Gharats é calma, ponderada e fala com clareza, muito longe de parecer uma louca desvairada. Ela costuma dizer que "a vida surgiu do caos, e por isso Nimb é predominante; o papel da ordem é pequeno se comparado à influência do caos", etc, etc. O único comportamento mais exótico de Gharats é quanto ao templo: parece haver sempre uma nova ala ou aposento sendo demolido e outro sendo adicionado. A sacerdotisa justifica o fato dizendo que isso é para ressaltar o aspecto sempre mutável de Nimb. O templo também serve como ponto final da peregrinação conhecida como "O Caminho de Nimb", praticada por grande parte de seus fiéis.

Luvian

A vila de Luvian é a primeira parada para os devotos que partem em peregrinação pelo Caminho de Nimb, o que faz muito bem à economia da cidade. Ela abriga três grandes estalagens: O Grifo Dourado, propriedade de Yurol Yukibag (HUMANO, ESP6, LN); O Tibar de Prata, pertencente à Sra. Manigut (HUMANO, ESP7, CB); e O Pato Ensopado, de Durgotal Cadirut (HUMANO, PLB2/ESP4, NB), que achou extremamente criativo dar à estalagem o nome do prato principal da casa ("O povo vai ter fome só de ver a placa!", disse ele certa vez). A concorrência entre os três estabelecimentos é acirrada, não sendo raro que um tente, de alguma forma, sabotar os negócios de outro. Entretanto, a disputa jamais atinge o ponto da deslealdade e, para muitos, chega a ser até divertida.

Luvian tem grandes estalagens, mas quase nenhuma taverna. O chefe do Conselho local, Qualid (HUMANO, ESP7, NB), é descendente de Avnon Ironi e dono da única taverna do lugar, a Canção de Nimb. Pelo menos uma vez por semana acontece o que ele chama de "Noite Especial", quando vários bardos se apresentam e, no final, Qualid conta histórias sobre a colonização de Fortuna. Ninguém sabe se são verdadeiras, mas todos preferem não questioná-las: ele é o Conselheiro-Mor de Luvian, e uma pessoa extremamente simpática e carismática. Pela noite de diversão, os freqüentadores são convidados a deixar quantos Tibares desejarem como contribuição. O pagamento não é obrigatório.

Luvian também vive do comércio de amuletos, talismãs e símbolos sagrados de Nimb. O que começou como uma única tenda que vendia "artigos de proteção contra maus-espíritos" transformou-se mais tarde na Feira de Luvian. São inúmeras barracas que tomam completamente as duas ruas principais da vila, oferecendo todo e qualquer tipo de amuleto ou serviço (incluindo magias lançadas por magos e clérigos) capaz de afastar a má sorte, os maus espíritos e qualquer outra coisa ruim que possa vir a se abater sobre um fortuniense. Aventureiros que tenham sido vítimas de maldições às vezes podem encontrar aqui a solução para seus males. O difícil é saber quais realmente funcionam.

Karitania

Karitania é uma vila pequena e comum, fora da rota do Caminho de Nimb. Não seria digna de nota, não fosse por uma trágica e curiosa história...

Como em todo lugar de Fortuna, Karitania tinha suas próprias crendices. A principal delas é que era completamente proibido usar roupas negras. Os nativos acreditavam (e ainda acreditam) que a cor preta atrai a atenção da deusa Tenebra, trazendo trevas e morte. A crença nessa superstição era tão forte que a vila foi inteiramente murada, e sentinelas colocados na entrada inspecionavam os forasteiros. Patrulheiros circulavam pelas ruas verificando se ninguém estava desobedecendo a lei — e ninguém ousava fazê-lo!

Muitos anos se passaram, e finalmente o Conselheiro-Mor responsável pela lei faleceu. Quem assumiu a posição foi seu filho, Denarad Oriwar, jovem de posições modernistas e descrente da maioria dos costumes de Fortuna.

Certo dia, Jillard Hodvild — um dos conselheiros de uma pequena vila de Petrynia — foi visitar Karitania. Era um velho amigo do pai de Denarad, e queria dar os parabéns ao jovem que assumia seu primeiro cargo importante. No entanto, quando o conselheiro petryniense se aproximou dos portões, os guardas entraram em pânico: suas vestes eram totalmente negras! Mesmo após fazer o sinal tradicional do reino para espantar maus espíritos (cruzar o punho direito fechado à frente do peito), Jillard foi proibido de entrar na cidade.

Sabendo do ocorrido, o próprio Denarad compareceu ao portão, repreendeu os guardas e permitiu a entrada do conselheiro. "São crendices estúpidas — afirmou, com a arrogância de sempre. — Nada de ruim aconteceu, e nada de ruim acontecerá em Karitania."

De fato, nada de ruim aconteceu. Pelo menos até a noite.

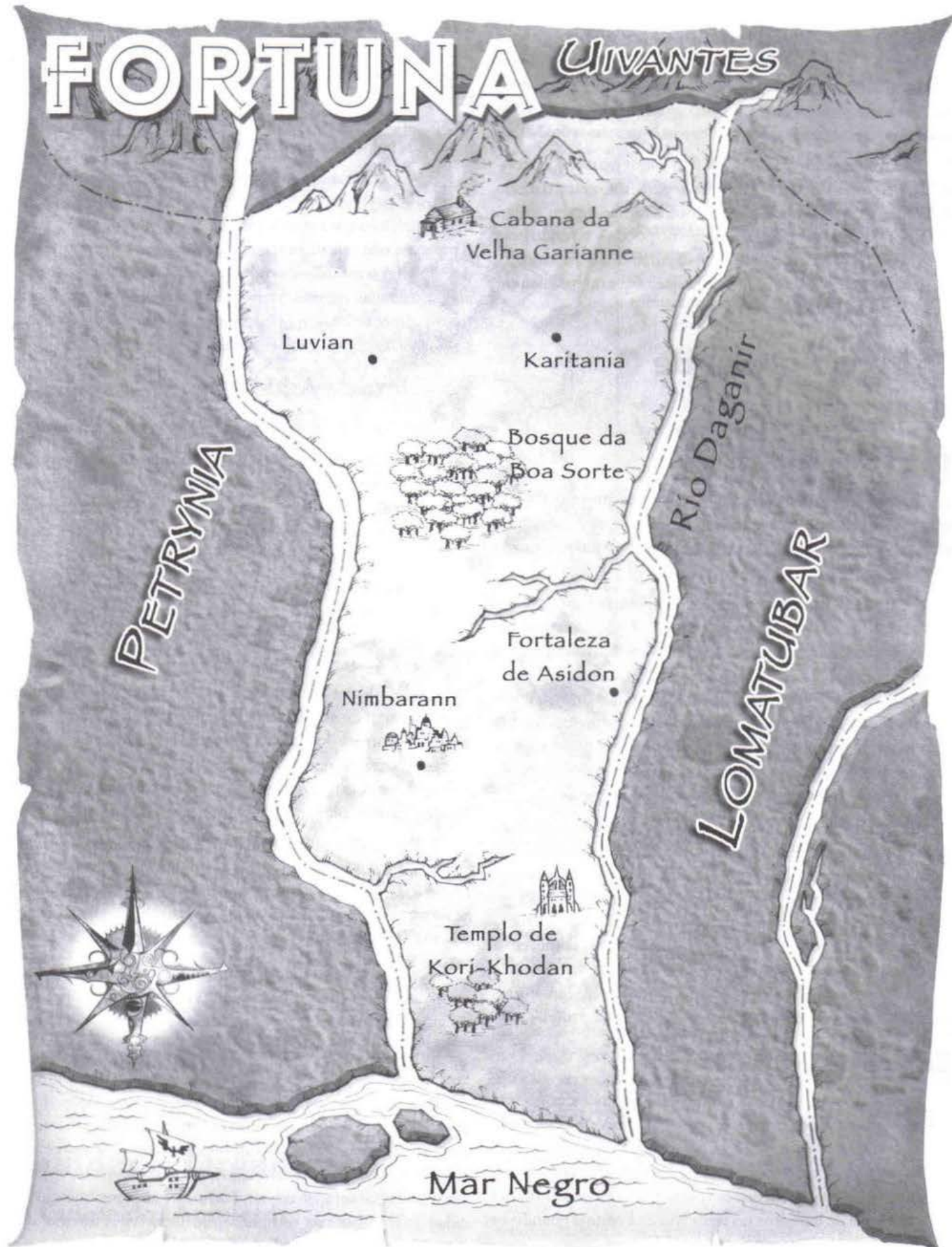
Quando a lua surgiu, uma terrível maldição caiu sobre a vila. Todos os nativos foram transformados em lobisomens! Apenas os forasteiros não foram afetados. Estes, no entanto, acabaram mortos e devorados até os ossos pelas feras enlouquecidas.

No dia seguinte não havia sinais do massacre — nem uma única mancha de sangue —, e ninguém se lembrava do ocorrido. A presença de forasteiros foi apagada das lembranças de todos, de modo que ninguém notou seu desaparecimento. Assim, influenciado pela postura cética de Denarad, o povo aos poucos percebeu que seu temor pela cor negra era apenas uma superstição sem sentido, e a tradição acabou esquecida. Hoje não há mais guardas patrulhando as muralhas. Visitantes trajados de preto são livres para entrar.

Mas dificilmente sairão com vida, pois a Noite dos Lobisomens sempre volta a acontecer...

Geografia

Bosque da Boa Sorte

O Bosque da Boa Sorte é a maior e mais conhecida área florestal de Fortuna. Este é também o ponto principal do Caminho de Nimb, a peregrinação realizada pelos devotos do Deus da Sorte — cujo trajeto passa também por Luvian e Nimbarann. Tudo devido ao misterioso do poço que se encontra no bosque, chamado pelos fiéis de Olho de Nimb. Trata-se

Escala: 1cm = 40km

do mesmo poço encontrado por Quordot na época da colonização do reino.

Os devotos costumam lançar oferendas dentro do poço e fazer pedidos ao Deus da Sorte. Essas oferendas podem ser desde simples amuletos sem valor até itens mágicos ou imensas quantidades de ouro, jóias ou gemas. Outros preferem passar vários dias no bosque em meditação, tentando entrar em contato com Nimb.

Um mito sustenta que, se alguém entrar no poço, encontrará em seu final uma passagem planar para Al-Gazara, o Reino de Nimb. Conta-se que Avnon, após a morte de seu amigo Quordot, seguiu até o bosque e saltou no poço — vivendo hoje ao lado do Deus da Sorte. Nada disso jamais foi comprovado, mas existe uma certeza sobre o poço: aqueles que mergulham em suas profundezas jamais retornam...

Outros Pontos de Interesse

Templo de Kori-Khodan

O semideus Kori-Khodan vive em seu próprio templo suntuoso em Fortuna. Seu objetivo é garantir os desígnios de seu pai Nimb, e manter a paz do reino graças à influência de sua mãe Marah.

Pelo menos isso é o que Koriandhur Khodanathor (HUMANO, BRD6, NM), o verdadeiro nome de Kori-Khodan, espera que todos pensem. Na verdade, Kori não passa de um trambiqueiro com muito talento, fugitivo de Bielefeld. Em uma atitude pra lá de ambiciosa, ele investiu todo o dinheiro que tinha acumulado na construção de um enorme templo na parte mais remota da região que engloba Nimbarann, e agora pretende tornar-se um deus menor atraindo devotos da região, aproveitando-se da infinidade de superstições que permeiam o reino.

Enquanto isso não acontece, Kori conta com a ajuda de seus doze discípulos. Durante o dia eles circulam pelas vilas próximas, espalhando "a palavra de Kori-Khodan". À noite invadem as casas e furtam objetos de valor. "Empregar" seus antigos companheiros de ladinagem foi o único meio que o falso sacerdote encontrou para financiar seus planos até que eles comecem a funcionar. Até agora, somente os mais humildes ou estúpidos têm caído na lábia de Kori. Entretanto, especialmente em Fortuna, nunca se sabe quando a sorte do vigarista pode mudar...

Cabana da Velha Garianne

Localizada no extremo sul, no alto de uma das poucas colinas nesta área de Fortuna, está a cabana da Velha Garianne (HUMANA MEIO-DEMÔNIO, FET13, CN) — uma feiticeira louca que, dizem, vive no local desde antes da chegada dos colonos de Petrynia. Dizem também que sua presença é a explicação para a total ausência de bárbaros no território de Fortuna quando os colonos aqui chegaram.

Garianne, na época bela e jovem, teria visitado todas as tribos bárbaras existentes na região, enlouquecendo os homens de paixão e levando-os ao suicídio ao rejeitá-los. Revoltados e acreditando que a mulher seria na verdade um demônio disfarçado, os líderes das tribos se uniram e iniciaram uma caçada implacável a Garianne. Acuada, a feiticeira simplesmente usou sua magia para exterminar todos os bárbaros da região. Ninguém tem certeza se essa lenda é verdadeira ou se teria sido inventada pelos bardos de Fortuna.

A Velha Garianne dificilmente deixa sua cabana, e costuma falar sozinha. Dizem que ela é capaz de responder sobre o futuro, mas para isso o questionador deve trazer uma oferenda. Caso o presente não seja de seu agrado, ela apenas bate a porta (ou devora vivo o infeliz, dependendo de seu humor). Caso seja aceito, o consulente tem direito a uma pergunta e uma resposta (nem sempre satisfatória). Garianne jamais aceita uma mesma pessoa duas vezes em sua cabana.

Fortaleza de Asidon

A história da Fortaleza de Asidon é tão curta quanto irônica.

Asidon era um rico clérigo de Keenn que resolveu construir sua fortaleza junto à fronteira de Lomatubar. Com isso ele tinha dois objetivos: reunir seu próprio séquito de sacerdotes da guerra e criar animosidade entre as pequenas vilas de cada reino, na esperança de que uma guerra eclodisse entre elas.

O primeiro objetivo foi cumprido com sucesso, mas sua incompetência e o caráter pacífico dos moradores da região impediram qualquer guerra de ocorrer.

Após anos de fracasso, a frustração acabou gerando conflitos entre os residentes da própria fortaleza. Os desafios entre os clérigos tornaram-se tão freqüentes que uma situação de guerra explodiu dentro do lugar. No fim do sangrento embate, nenhum clérigo sobreviveu. A fortaleza permaneceu abandonada por anos e anos. Muitos acreditam que o massacre foi obra do próprio Keenn, como punição contra Asidon por seu fracasso.

Há pouco tempo uma quadrilha de criminosos conhecida como O Elmo tomou posse do lugar, usando-o como esconderijo e aterrorizado os vilarejos da região.

A Torre da Fúria

Embora seja conhecida em muitos pontos de Fortuna como um "local", esta estrutura é na verdade uma criatura. Um golem imenso e poderoso, uma máquina de destruição insana.

Sua aparição em Fortuna é relativamente recente. À distância, lembra muito uma pequena construção pesadamente fortificada, talvez um posto de guarda — mas quando qualquer pessoa chega perto demais, a coisa se ergue e persegue o intruso até destruí-lo, ou durante vários dias, devastando tudo em seu caminho. Vítimas que tentaram escapar se escondendo em suas casas conseguiram apenas que a Torre destruísse totalmente suas cidades. Durante tais rompantes de fúria, vilas inteiras que estavam em seu caminho foram arrasadas pela Torre, que não parece mostrar nenhum ponto fraco.

A Torre da Fúria

potencial para ganhar dinheiro. O líder, Savinaud Archbalith (HUMANO, LAD8, NM), é proveniente de Ahlen e não acredita nem um pouco nos rituais de Fortuna.

O procedimento da Guilda é inventar e espalhar novas crendices através do reino — quase sempre empregando bardos, impostores e outros farsantes. Esses portadores de "amuletos desconhecidos" parecem subitamente ganhar grandes fortunas, atrair lindas donzelas e vencer quaisquer desafios por onde passam. Tudo, é claro, não passa de encenações orquestradas pela Guilda — mas as histórias se espalham, cada vez mais exageradas, e o povo não demora a se convencer de que o amuleto deve ser autêntico.

Então, poucos dias depois, os mercadores da Guilda colocam à venda cópias do "amuleto desconhecido" — sempre sob algum nome pomposo, como "A Garra do Grifo Sagrado" ou "O Olho Perdido do Dragão-Rei" — a preços altíssimos. A estratégia geralmente funciona e as vendas disparam, trazendo muito ouro para os cofres da Guilda. Na verdade, muitos mercadores trabalham com os amuletos da Guilda mesmo sem desconfiar do plano.

O mais estranho é que alguns raros amuletos introduzidos em Fortuna desta forma REALMENTE funcionam como deveriam! Especialmente aqueles importados de Triunphus (comenta-se que o mago mercador Salini Alan é seu fornecedor na cidade) Savinaud não entende a razão disso, mas também não se importa com o fato. Desde que os Tibares continuem chegando, tanto faz!

Especialistas em golens suspeitam que a Torre talvez seja originária do mesmo mundo que produziu Kishin, o golem gigante que serve de fortaleza para Mestre Arsenal. Comenta-se, inclusive, que o próprio sumo-sacerdote de Keenn tem enviado clérigos ao reino para investigar o estranho artefato. Talvez Arsenal acredite que a Torre pode fornecer peças para os reparos de seu próprio construto.

A Torre parece inofensiva enquanto não é perturbada. Sua presença trouxe um novo ritual de sorte para Fortuna: quando encontrar ao longe uma pequena torre, a menos que tenha certeza absoluta de que se trata, não se aproxime!

Guildas e Organizações

A Guilda dos Amuletos

Situada em Luvian, esta guilda é composta por espertos mercadores que viram nas crendices de Fortuna um enorme

Encontros

Não sendo este um reino de ampla colonização, povoado em sua maioria por cidadezinhas e vilas de pequeno porte — e também desprovido de um exército capaz de patrulhar todo o território —, Fortuna tem grandes áreas selvagens até hoje habitadas por criaturas perigosas. Lobos, ursos, panteras, crocodilos e serpentes são comuns em quase todo o reino, chegando a atacar criações de gado, animais domésticos e até viajantes.

As florestas e pântanos abrigam muitos bandos e pequenas tribos de goblins, orcs, gnolls e ogres, que não raro abandonam seus esconderijos para atacar vilarejos. Monstros maiores e mais perigosos, como trolls, gigantes ou mesmo hidras e dragões, são mais raros — mas seus covis também estão espalhados pelo reino. Especialmente comuns são os pássaros-do-caos, um tipo de corvo mágico com o poder sobrenatural de transformar sorte em azar, e vice-versa: quando atuam em áreas onde estes pássaros

existem, aventureiros podem ter grandes surpresas...

A área por onde passa o Caminho de Nimb é bastante segura, graças à grande circulação de peregrinos. Alguns Clérigos de Nimb patrulham vários pontos do trajeto para proteger os fiéis (ou por razões que apenas sua loucura pode explicar).

Divindades Principais

Nimb é sem dúvida a divindade favorita pelo povo de Fortuna. Praticamente todos os cidadãos do reino têm um carinho especial pelo Deus da Sorte (os títulos "Deus do Caos" e "Deus da Sorte e do Azar" são menos utilizados aqui). Os Clérigos de Nimb residentes em Fortuna costumam ser mais ponderados; sua crença é baseada em estranhas teorias metafísicas — não em comportamentos aloprados e quase insanos mostrados pelos sacerdotes de Nimb encontrados no restante do Reinado.

Por estranho que pareça, embora este deus seja diretamente oposto a Nimb, Khalmyr é o segundo mais cultuado. Na verdade, o povo de Fortuna não considera estes deuses inimigos — a Sorte e a Justiça podem andar juntas, pois o acaso não passa de justiça não compreendida. Khalmyr é visto aqui como um justiceiro, deixando seu papel como Senhor da Ordem em segundo plano. Isso acontece principalmente graças aos ensinamentos dos clérigos de Nimb. Para eles, o caos é o estado natural das coisas. A ordem às vezes é necessária, mas esta teria sido criada pelo homem, e não pelos deuses. Não existem templos de Khalmyr em Fortuna: é costume dos devotos ter um pequeno altar para o Deus Justiceiro em sua própria casa.

O mesmo procedimento é adotado por devotos de outras divindades do Panteão, sendo raro encontrar em qualquer ponto de Fortuna templos dedicados a outros deuses. Existem, no entanto, pequenos cultos isolados a Hyninn, Allihanna, Valkaria, Marah, Lena, Oceano e outros.

Aventureiros

Embora seja um reino relativamente tranqüilo, Fortuna também tem necessidade de aventureiros. Graças às grandes áreas não colonizadas, é comum a contratação de rangers e guerreiros para guiar e proteger caravanas de mercadores e viajantes que rumam de uma cidade para outra.

Raramente os vilarejos de Fortuna têm condições de formar uma milícia própria; as poucas que existem são formadas pelos próprios fazendeiros e outros moradores. Portanto, é muito forte por aqui a tradição do "herói local", também encontrada em numerosos vilarejos por todo o Reinado. Um ou mais aventureiros — sejam nativos, sejam estrangeiros que decidiram ficar — atuam como protetores constantes de uma vila ou cidade, em troca de moradia, comida e alguns Tibares. Por razões óbvias, estes heróis não participam de grandes jornadas pelo mundo, sendo raro que se afastem de sua vila. Só o fazem para combater ameaças à própria comunidade, como para explorar um covil de dragão descoberto nas vizinhanças, por exemplo.

Clérigos de Nimb são mais comuns aqui que em qualquer outra parte do Reinado, mas também encontramos servos de outros deuses. Ladrões profissionais são raros, embora existam em sua forma mais inocente: batedores de carteiras em tavernas ou mercados lotados. Bardos são relativamente comuns, graças à proximidade com Petrynia. A vida simples e a fé do povo no sobrenatural atrai monges. Magos e bárbaros são raríssimos.

LOMATUBAR

O Reino da Praga

Lomatubar era um reino com todo o potencial para alcançar a notoriedade de reinos próximos, como Petrynia e Tollon. Infelizmente, os deuses tinham planos diferentes...

Nos últimos anos o reino vem sendo abandonado. Boa parte de seus antigos cidadãos migrou para Deheon e outros reinos. Tudo isso se deve à Praga Coral — uma doença mágica criada pelo mago Thursten Covariel, a enfermidade vem atacando várias cidades e assustando os moradores que insistem em permanecer ali. Originalmente a Praga Coral deveria ser uma arma devastadora para uso em guerras, mas Thursten perdeu o controle sobre ela. Seu paradeiro atual é desconhecido.

São tantos os rumores sobre os efeitos da doença que nenhum deles pode ser considerado verdadeiro. Os mais comuns falam de febre e dores nas juntas como primeiros sintomas. No intervalo de dois meses os membros se atrofiam e a vítima perde a capacidade de locomoção. No terceiro mês a Praga Coral atinge os órgãos internos, o que resulta invariavelmente na morte do enfermo. A cura através de magia é particularmente ineficaz, mas é dito que os médicos de Salistick têm alcançado um bom índice de curas nos casos em que a doença foi diagnosticada em seus primeiros estágios. Existem ainda boatos de que os poucos sobreviventes da doença acabaram desenvolvendo poderes estranhos, mas nenhum deles voltou a ser visto.

Além do êxodo dos moradores de Lomatubar, a Praga Coral dificulta a situação de viajantes que precisam atravessar o reino — trajeto obrigatório entre o extremo oeste e o centro do Reinado. Uma vez que não se conhece bem a forma de transmissão da Praga Coral, todos temem que possa contaminar a água, alimentos ou mesmo o ar. Por outro lado, também não há notícias de que a Praga Coral tenha aparecido em qualquer outro ponto do Reinado, mesmo os vizinhos Tollon e Fortuna. A cura da doença é um dos principais objetivos do regente Kholtak Sedmoor.

História

Nem sempre o nome Lomatubar esteve associado à peste e doença. Este já foi também um reino em guerra.

Em 1083, um grande grupo de colonos deixou Petrynia em busca de terras novas. A caravana foi para o leste, atravessou o

Rio do Bardo e então dividiu-se; uma parte dos colonos permaneceu ali, dando origem ao povo de Fortuna, enquanto os demais continuaram seguindo para leste. Estes atravessaram o Rio Daganir e fundaram em sua margem oposta a vila de Barud, que mais tarde se tornaria capital do reino.

À medida que os humanos se expandiam, encontraram um obstáculo: uma grande nação orc ocupava o norte gelado do reino. Indispostos a tolerar os invasores humanos, os orcs reagiram com violência. Teve início uma série de conflitos que seriam conhecidos como as Guerras de Lomatubar — nome do antigo regente que comandou os primeiros ataques contra os orcs.

Ainda que os humanos recebessem reforços de outras nações do Reinado, os orcs tinham a vantagem do terreno. Conseguiam se deslocar e esconder com muito mais facilidade, sendo especialmente difícil combatê-los nas Montanhas Gull-Kor. Parecia impossível vencer. As Guerras de Lomatubar se arrastaram durante mais de duzentos anos.

A situação mudou no ano de 1312 quando o mago Thursten Covariel anunciou ao Conselho Regente ter encontrado uma forma de dizimar todos os orcs. Através de experimentos com criaturas de outros planos, ele havia descoberto uma doença mágica mortal que afetava apenas os orcs, mas era inofensiva para humanos e quaisquer outras criaturas.

A Praga Coral — como passaria a ser conhecida, uma vez que aos poucos transformava a vítima em algo parecido com um pedaço de coral — foi então derramada na forma de uma chuva mágica em quase toda a extensão do reino. Com exceção daqueles que habitavam as cavernas mais profundas, quase todos os orcs de Lomatubar morreram poucos meses mais tarde. Embora não tivessem sido totalmente extintos, seu número ficou muito reduzido para que pudessem continuar a guerra. Os humanos venceram.

A glória desse feito foi celebrada durante as décadas seguintes. Outras nações do Reinado se interessaram pelo uso dessa fórmula mágica para exterminar orcs, mas seu criador havia desaparecido sem deixar pistas. Mesmo assim, o mago Covariel foi aclamado como herói... até poucos anos atrás.

Quando todos acreditavam que a Praga Coral já havia perdido seu efeito, ela ressurgiu em vários pontos do reino. Aos poucos chegavam relatos de pessoas mortas por uma doença misteriosa, com os mesmos sintomas mostrados pelos orcs quase um século antes: febre e dores nas juntas nas primeiras semanas, atrofia muscular em dois meses, morte em três meses.

Ao longo dos anos, de alguma forma, a Praga se adaptou. Agora pode infectar humanos, semi-humanos e humanóides de qualquer tipo. Curas mágicas menores não conseguem detê-la, sendo que apenas as mais poderosas magias de cura são capazes de salvar o paciente. Em contrapartida, a população orc voltou a crescer — e eles agora são imunes à Praga!

Como se tudo isso não fosse o bastante, a Praga Coral está provocando deformidades em muitos tipos de animais e criaturas naturais, mas sem matá-los. Monstros grotescos emergem das florestas. Mortos-vivos criados pela Praga infestam os pântanos. E, em casos mais raros, até mesmo seres humanos e semi-humanos transformam-se em seres grotescos, às vezes dotados de estranhos poderes.

O pânico tomou conta do reino. A ameaça da Praga Coral, somada à perspectiva de uma nova guerra contra os orcs e à

As Feras Coral de Lomatubar

aparição dos monstros, são mais que suficientes para fazer com que grande parte da população fuja. A economia local está arruinada. Hoje em dia Lomatubar vive apenas da esperança trazida por heróis, que tentam defender o reino e encontrar uma salvação para o povo.

Clima e Terreno

Por influência das Uivantes, Lomatubar é bastante frio ao norte. Esta região do reino é também mais montanhosa, marcada pelas Montanhas Gull-kor, onde vivem muitos camponeses.

A região central do reino é marcada por floresta temperada e colinas, ambas com neve pesada durante o inverno. Viagens por terra são um pouco mais difíceis e demoradas. Sempre que possível seus habitantes escolhem descer os rios de fronteira.

A região litorânea sul apresenta clima mais quente, com planícies entrecortadas por pântanos, colinas e florestas subtropicais. Esta é também a área mais densamente povoada. Aqui se concentram as cidades mais populosas e os maiores centros econômicos.

Fronteiras

Lomatubar é limitado pelas Montanhas Gull-kor ao norte, que por sua vez se misturam às Uivantes.

Nestas mesmas montanhas nascem os dois rios que formam as laterais do reino. O Rio Daganir a oeste, marcando a fronteira com Fortuna; e o Rio Kodai a leste, marcando a fronteira com Tollon. Ambos correm para o sul e deságuam no Mar Negro.

População

120.000 habitantes. Humanos (99%), outros (1%) (não incluindo orcs). A presença de não-humanos em Lomatubar era bem maior há poucos anos. Aldeias e vilas formadas por halflings, centauros e outras raças eram comuns. Contudo, uma vez que a Praga Coral é muito mais mortal para semi-humanos e outros humanóides, estas criaturas estão fugindo e buscando novos lares nos reinos vizinhos.

A única exceção são os orcs: atualmente imunes à Praga Coral, eles têm aumentado seu contato com os humanos e provocado o surgimento de muitos jovens meio-orcs (estes, no entanto, não são imunes). Mesmo assim, não chegam a 1% da população total.

O tipo físico mais comum em Lomatubar é aquele normalmente encontrado nesta parte do região: sinais de descendência esquimó, como pele, olhos e cabelos claros. O sangue orc também tem produzido pessoas maiores e mais fortes.

Em uma tentativa desesperada de afastar a praga, o povo de Lomatubar tenta se proteger contra todas as doenças — através da ingestão de fortes ervas e drogas medicinais pela mãe desde a gravidez e durante toda a vida. Graça a isso, quase todos os nativos deste reino são tremendamente resistentes a todas as formas de doença não mágica (a Praga Coral, contudo, é uma doença mágica). Isso não inclui maldições, venenos, ácidos e outros males.

Regente

Kholtak Sedmoor (HUMANO, ARI6, NB) rivaliza com o próprio Rei Thormy o título de regente mais cheio de problemas em todo o Reinado.

No momento, ele dedica todo o seu tempo a encontrar uma cura para o reino. Vastas recompensas são oferecidas para aventureiros que consigam pistas sobre a Praga Coral ou o paradeiro do mago Thursten Covariel — se é que ele ainda está vivo, pois já era idoso quando desapareceu há quase cem anos. Ao mesmo tempo, grupos de heróis menos experientes são contratados para dizimar monstros gerados pela Praga Coral, ou para defender comunidades de ataques orcs.

Kholtak tem feito acordos diplomáticos com Salistick, na esperança de que seus médicos descubram algum tipo de cura. Muitos doutores do Reino sem Deuses estão atualmente instalados em Lomatubar, fazendo pesquisas, mas até agora não encontraram nada conclusivo.

Assim como grande parte dos nobres do reino, Kholtak costuma ser visto trajando roupas verdes em honra à Deusa da Cura — pois acredita-se ser uma forma de afastar a Praga Coral. Seu semblante abatido reflete os sentimentos da população inteira. Sua esposa, a Rainha Sedmoor, não é vista em público há várias semanas. Todos acham que ela tem a Praga Coral, e está morrendo; mas alguns empregados do palácio sussurram que a rainha está se transformando em alguma outra coisa...

Cidades de Destaque

Barud (capital)

Barud é atualmente a maior cidade de Lomatubar, e uma das poucas relativamente a salvo da Praga Coral — pois nunca recebeu a fatídica chuva mágica que dizimou os orcs e originou a doença.

Barud foi erguida à margem do Rio Daganir, que fornece água à cidade e leva seus dejetos para o mar. É uma metrópole de grande porte, construída para ser uma das mais impressionantes cidades comerciais de Arton, mas já viu dias melhores. Com a economia do reino arruinada e a população em fuga, o Conselho Regente não tem recursos para cuidar de problemas menores.

A vigilância nos portões da cidade é rigorosa. Os soldados têm ordens para matar qualquer portador da Praga que tente entrar em Barud. As tropas são compostas por grupos pequenos de guardas e um clérigo treinado para reconhecer os doentes (nem sempre com 100% de certeza...).

Infelizmente, enquanto a lei patrulha as estradas e portões, o crime prospera nas ruas. Charlatões arrancam as últimas moedas de cidadãos assustados, em troca de ervas e elixires "milagrosos" contra doenças. Bandidos e mercenários negoci-

am informações que poderiam levar à cura (quase todas falsas). Gente inocente é assassinada pela guarda da cidade, como suspeitos portadores da Praga.

Ralandar

Em Ralandar encontramos uma típica cidade menor de Lomatubar, que resiste à Praga Coral como pode. Seus heróis locais protegem o lugar contra mortos-vivos e feras contaminadas, enquanto o povo tenta levar uma vida normal à base da agricultura e pecuária.

Também como a maioria das cidades, atualmente Ralandar tem um templo devotado a Lena, a Deusa da Cura, e pelo menos duas clérigas residentes. Dizem que uma vítima da Praga levada para este templo ainda no primeiro estágio da doença pode ser salva com magias de cura menores — o que normalmente não acontece fora do templo.

Os camponeses de Lomatubar também desenvolveram o hábito de cultivar e consumir uma grande variedade de ervas medicinais, que supostamente teriam o poder de afastar a Praga. Cada cidade tem sua própria coleção de receitas. Embora essa "medicina natural" seja efetiva contra doenças comuns, nada disso funciona contra a Praga Coral.

Sordh

A infeliz Sordh é uma das centenas de cidades-fantasma encontradas por todo o reino. Algumas tiveram suas populações dizimadas pela Praga, enquanto outras foram abandonadas pelo horror que ela trouxe.

Sordh pertence ao primeiro tipo. Seus habitantes foram os primeiros humanos a mostrar sinais da doença. Antes que se pudesse descobrir a verdadeira extensão do perigo, a cidade inteira estava contaminada. Quase ninguém sobreviveu — exceto alguns raros escolhidos, que acabaram se tornando Feiticeiros Vermelhos.

Sordh era uma grande cidade, à margem do Rio Kodai. Tinha uma próspera relação comercial com o reino vizinho de Tollon, trocando mercadorias através de uma grande ponte. Quando a Praga veio, os tollianos apavorados destruíram a ponte a golpes de machado, cortando qualquer ligação com a cidade amaldiçoada.

Hoje em dia Sordh é habitada apenas por mortos-vivos contaminados, que se arrastam pelas ruas e atacam qualquer coisa viva.

Kurikondir

A cidadela orc de Kurikondir é atualmente a maior comunidade desta raça existente no reino. Encravada em algum ponto das Montanhas Gull-Kor, ela é quase inteiramente subterrânea. Mesmo assim, seus habitantes foram dizimados pela Praga — e apenas em tempos recentes ela voltou a ser habitada.

O rápido ciclo reprodutivo dos orcs permitiu repovoar Kurikondir em relativamente pouco tempo. Hoje eles são quase cinco mil, e aumentando. Sob o comando do rei orc Rugor Stonewill (ORC, BRB10, CM), a população da raça está crescendo em ritmo assustador. No momento, sua preocupação é retomar o domínio de suas próprias montanhas. Mais tarde, quando suas tropas forem mais numerosas, ele pretende avançar sobre os malditos humanos e dar ao povo orc sua grande vingança...

Geografia

Montanhas Gull-Kor

Estas montanhas são parte das Uivantes, e igualmente geladas — mas fazem parte do reino de Lomatubar. Ou deveriam fazer, uma vez que nunca foram totalmente conquistadas.

As Gull-Kor escondem em suas encostas uma vasta rede de túneis que abrigava uma nação orc inteira. Seu terreno tornava quase impossível, mesmo para um grande exército, atacar os orcs de forma coordenada. Aqui eles podiam resistir às forças do Reinado para sempre.

Mas, quando a Praga choveu dos céus há quase um século, quase todos foram dizimados. Apenas alguns pequenos grupos conseguiram escapar, vivendo sem contato com a superfície ou com outros orcs durante anos. Agora, imunes à Praga, eles estão se reproduzindo e reconquistando seu território. Encontros com bandos de orcs são comuns nesta região. E eles não costumam ser amistosos com humanos...

Os Rios de Fronteira

O gelo que se forma nas Uivantes, ao derreter, alimenta grande parte dos rios do Reinado. Daganir e Kodai, os principais rios de Lomatubar, são deste tipo.

Ambos nascem no extremo norte do reino, nas Montanhas Gull-kor, e deságuam no Mar Negro ao sul. Eles também determinam as fronteiras oeste e leste, com os reinos de Fortuna e Tollon, respectivamente.

São rios de águas frias, às vezes geladas. No inverno, chegam a transportar pequenos icebergs provenientes das Uivantes. A pesca de truta é boa, proporcionando uma das principais fontes de alimento no reino. Felizmente, até agora não se verificou nenhum caso de contaminação pela Praga através de peixes.

Um fato curioso: a água gelada parece afastar animais e criaturas contaminados pela Praga Coral. Eles raramente cruzam os rios para invadir os reinos vizinhos. Baseados nessa pista, alguns estudiosos afirmam que baixas temperaturas conseguem eliminar a Praga. Infelizmente, o frio necessário para isso acabaria matando o próprio paciente...

Floresta de Donerialar

Entre as Montanhas Gull-kor e a rgião litorânea temos uma grande extensão de floresta fria, dominada por grandes pinheiros — muito parecida com as florestas de Tollon. Antes da Praga elas ofereciam farta produção madeireira, propiciando grande expansão humana. Agora, contudo, não há ninguém interessa-

do em construir nada por aqui...

A massa florestal central é conhecida como Floresta de Donerialar, nome de um dragão verde que se acreditava viver aqui. Exploradores ainda podem encontrar algumas aldeias halflings abandonadas, bem como restos de pequenas comunidades de fadas — mas nenhuma habitada. Praticamente todos os semi-humanos do reino fugiram ou foram mortos pela Praga. O dragão, se é que realmente existiu, também não é visto há muitos anos.

Nos dias de hoje a Floresta de Donerialar tem sido maculada pela presença dos animais monstruosos criados pela Praga. O aumento na agressividade dos predadores, que matam mesmo sem precisar de comida, está provocando uma redução no número de herbívoros e desequilibrando a ecologia local.

Pântano Proibido

Uma considerável área pantanosa separa a Floresta de Donerialar e a região costeira do reino. Este lugar de pântano e charco já era perigoso antes da Praga, infestado de crocodilos, serpentes e até mesmo pequenos grupos de homens-lagarto. Agora, com a doença, seus habitantes se tornaram muito mais perigosos.

No Pântano Proibido encontramos crocodilos tão grandes quanto os fobossucos pré-históricos de Galrasia, serpentes venenosas do tamanho de anacondas, e homens-lagarto medindo mais de 3m de altura. Todos podem transmitir a Praga pela mordida.

Dizem que vários magos poderosos — como o próprio Covariel, criador da Praga — instalaram aqui seus laboratórios, para afastar curiosos. Portanto, é bem possível que uma missão para aventureiros envolva procurar algum lugar secreto neste pântano.

Outros Pontos de Interesse

Torre de Covariel

Neste local o mago Thursten Covariel entrou em contato com a Praga Coral, uma enfermidade proveniente de outros planos. Ele acreditou que a doença era mortal apenas para orcs. Infelizmente, seus experimentos não mostraram o que poderia acontecer com a Praga após um longo período neste mundo.

Este costuma ser o primeiro local procurado por heróis que buscam uma cura. A torre já foi saqueada por muitos aventureiros, mas algumas passagens e câmaras secretas ainda não foram reveladas. Elas escondem laboratórios repletos de livros, anotações, ingredientes mágicos, amostras diversas da Praga em sua forma pura (extraplanar) e até mesmo algumas criaturas extraplanares em cativeiro.

O Deus Pinheiro

Uma lenda bem conhecida em Lomatubar diz que, em algum ponto da Floresta de Donerialar, existe um pinheiro gigantesco medindo perto de 400m de altura (quase a altura da estátua de Valkaria). Os antigos povos da floresta veneravam essa árvore como se ela fosse um deus. No entanto, os poucos humanos que chegaram a vê-la jamais conseguiam achar o caminho de volta para reencontrá-la uma segunda vez.

De fato, o Deus Pinheiro existe. Ele é um ente — uma árvore tão antiga e sábia que aprendeu como se transformar em uma pessoa. Entes vivem como árvores durante o dia e podem, se desejar, adotar formas humanas durante a noite.

O Deus Pinheiro (ENTE, DRD[ALLIHANNA]12, N) pode se transformar em um elfo de aparência madura, que veste um luxuoso manto feito de folhas verdes. Ele tem uma barba curta e cinzenta. Houve época em que era realmente um deus, com devotos e clérigos, mas perdeu seu status quando a floresta foi abandonada. Hoje ele vive em grande amargura, vagando sem rumo durante as noites para voltar a ser um pinheiro gigante durante o dia.

Guildas e Organizações

A Guilda dos Curandeiros

Talvez as pessoas mais desprezíveis em todo o Reinado sejam os membros desta organização. Composta por ladrões, bardos e charlatões de todos os tipos, a Guilda dos Curandeiros tem como objetivo oferecer falsa esperança aos habitantes de Lomatubar e tomar seu ouro em troca de curas "milagrosas".

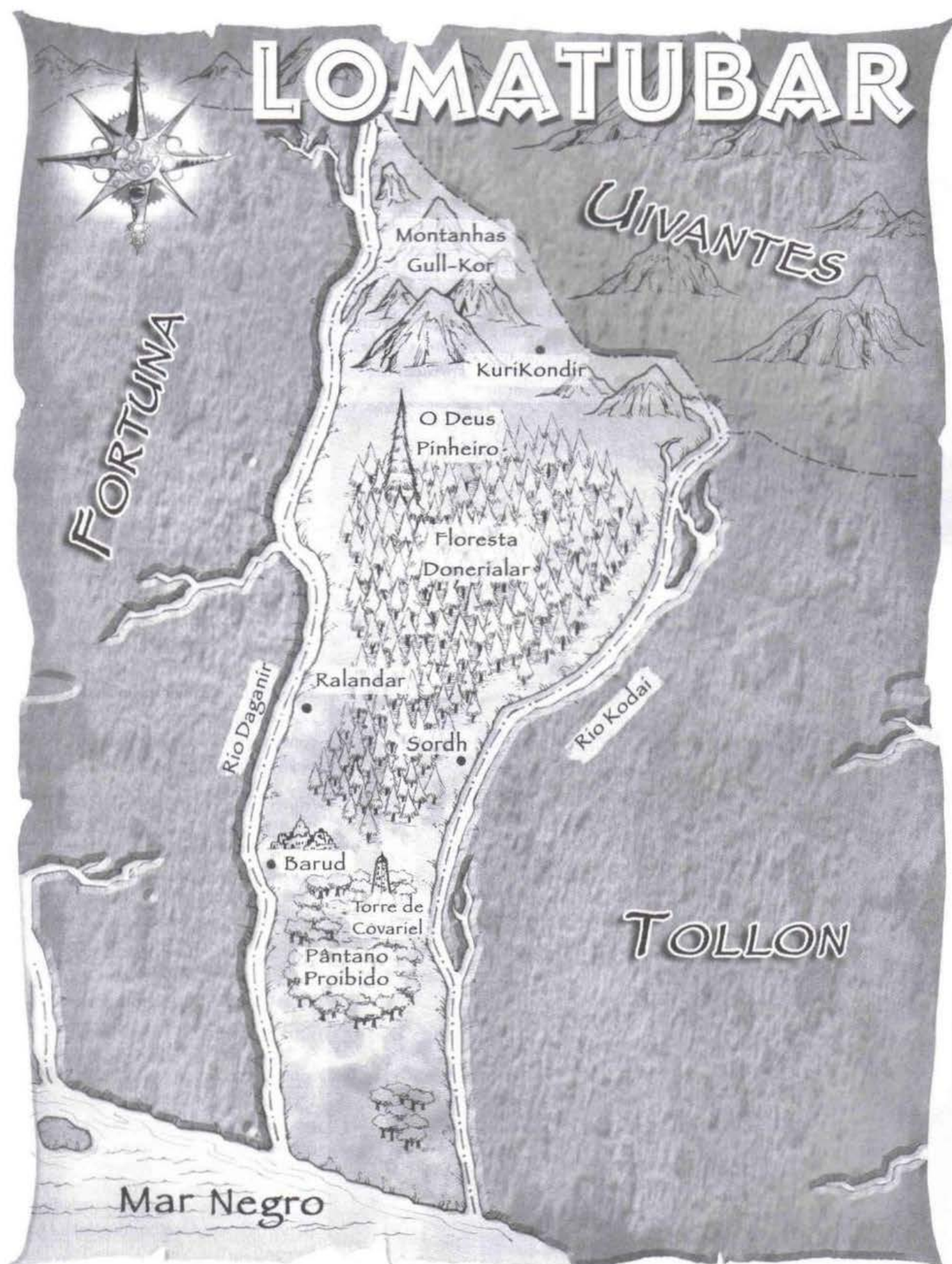
Sediada no submundo da capital Barud, a Guilda se especializou em fabricar medicamentos e poções falsas para curar a Praga Coral. Graças a encenações e testemunhos forjados, a cada semana um novo remédio surge no comércio — atraindo desesperados que esvaziam suas bolsas sem hesitar. Embora Barud seja sua principal área de atuação, membros da Guilda percorrem boa parte do reino disfarçados como curandeiros, xamãs ou clérigos viajantes.

O chefe da Guilda, conhecido apenas como "o Doutor" (HUMANO, ESP4/LAD4, NM), é um médico renegado que dizem ter sido expulso do reino de Salistick. Ele próprio desenvolve a maioria de suas fórmulas — drogas que fazem o paciente se sentir melhor durante algum tempo, mas apenas o suficiente para que seu ouro mude de mãos.

Uma pequena parte dos membros da Guilda é composta por pessoas honestas, que se juntaram à organização sem conhecer seus verdadeiros propósitos. Muitos clérigos e curandeiros honrados trabalham para os bandidos, espalhando suas mentiras sem desconfiar de nada.

Os Exterminadores de Allihanna

Preocupada com o desequilíbrio ecológico provocado pelas aberrações que a Praga trouxe, Josielandira Nialandara (ELFA, DRD11, NB) decidiu reunir um grande grupo de druidas e rangers com o objetivo de caçar os monstros.

Os Exterminadores são compostos por cerca de sessenta caçadores, bárbaros, rangers e druidas. Quase todos são humanos ou meio-orcs, mas existem alguns elfos, anões e halflings.

Eles percorrem a Floresta de Donerialar e regiões vizinhas na pista de monstros contaminados e mortos-vivos.

Uma vez que seu número é insuficiente para cobrir uma área tão grande, é comum que alguém no grupo — à vezes a própria Josie — solicite ajuda ocasional a grupos de aventureiros. Em geral esses heróis são contratados para destruir um monstro específico que tenha sido localizado em alguma região.

Josie é uma druida experiente, com poder mágico suficiente para curar vítimas da Praga. Graças a isso os Exterminadores não temem ser vítimas da doença. Ela normalmente não se recusa a ajudar pessoas necessitadas — mas, quando se tratar de aventureiros, com certeza vai exigir uma missão em troca.

O Culto Vermelho

Rumores dizem que algumas pessoas, quando expostas à Praga, não morrem. Em vez disso, tornam-se feiticeiros; um tipo especial de mago, capaz de lançar magias sem estudá-las como faria um arcano tradicional.

Gregor Diranar (humano, Lad5/Fet4/Feiticeiro Vermelho5, CM) é uma destas raras pessoas. Exposto à doença, ele sofreu horrores e dores indizíveis — mas não apenas sobreviveu, como também desenvolveu grandes habilidades mágicas. Infelizmente, ele também enlouqueceu. Gregor acredita que a Praga é uma dádiva dos deuses, oferecida para selecionar aqueles que merecem receber o poder.

Gregor, o Vermelho — como passou a ser conhecido, depois que a doença tornou sua pele rubra — encontrou outros iguais a ele e partilhou sua "visão". Hoje ele é líder do Culto Vermelho, formado apenas por feiticeiros sobreviventes à Praga. Em seus locais de adoração secretos, espalhados por toda Lomatubar, os Feiticeiros Vermelhos realizam grandes rituais que envolvem expor dezenas de vítimas inocentes à Praga. Os poucos que sobrevivem têm a escolha de se juntar ao Culto e aprender mais sobre seus novos poderes... ou então morrer!

Gregor, o Vermelho

Além do risco de morte, ser um Feiticeiro Vermelho também envolve ser portador da Praga para sempre. Suas magias, mesmo as benignas, carregam a doença consigo — podendo contaminar seus alvos.

Divindades Principais

Khalmyr sempre foi e ainda é a divindade principal deste reino. O Deus da Justiça era invocado especialmente durante as Guerras de Lomatubar, por representar a "guerra justa" contra os orcs. Clérigos e paladinos de Khalmyr estão entre os aventureiros mais comuns.

Em segundo lugar, como seria esperado, temos Lena. A Deusa da Cura tem recebido muitas orações para ajudar contra a Praga Coral — uma doença que suas clérigas conseguem curar com mais facilidade que os demais. Se existe alguma esperança de acabar com esse grande mal, com certeza ela deve estar com Lena.

A deusa Allihanna costuma ser invocada por seus druidas para proteger as florestas contra a Praga, que transforma animais comuns em monstros disformes. Marah, a Deusa a Paz, também tem muitos devotos neste reino; eles desejam que nunca volte a ocorrer nada parecido com as Guerras, que arruinaram tudo.

São comuns clérigos e paladinos de Azgher, Grande Oceano, Megalokk, Hyninn, Keenn, Lin-Wu, Nimb, Tanna-Toh, Thyatis, Wynna. Seguidores de Valkaria e Tenebra são

incomuns, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Cultistas de Glórienn, Sszzaas e Leen (Ragnar) são muito raros.

Encontros

Antes da Praga, as criaturas mais perigosas em Lomatubar eram os orcs ao norte. Mesmo com seu atual número reduzido, eles ainda formam bandos perigosos o bastante para ameaçar pequenos grupos de viajantes, ou mesmo aventureiros.

Atualmente, na opinião de muitos, os orcs são o menor dos problemas. Animais selvagens atacados pela Praga transformaram-se em feras deformadas, em média duas vezes maiores, mais perigosas e totalmente enlouquecidas. Versões demoníacas de lobos, ursos, grandes felinos e outros predadores vagam pelas florestas, enquanto crocodilos e serpentes disformes espreitam nos pântanos. Uma mordida de qualquer destas criaturas pode transmitir a Praga — mas, em geral, ninguém sobrevive à própria mordida...

A grande quantidade de vítimas humanas também tem provocado o surgimento de muitos mortos-vivos, sendo que zumbis e ghouls são os mais comuns. Quase todos portam a Praga, e podem transmiti-la quando atacam com garras e presas.

Outra ameaça considerável são os werewargs, uma espécie de lobo monstruoso existente em Lomatubar e alguns raros outros pontos de Arton. Estas feras de natureza extraplanar são, por alguma razão, imunes à Praga — mas mesmo assim não deixam de ser ameaçadoras. Comenta-se que os werewargs costumam perseguir suas presas mesmo em seus sonhos.

Certos pontos isolados do reino também escondem ogres, gigantes e alguns dragões.

Aventureiros

Em seus tempos de guerra, Lomatubar teve muitos aventureiros, em sua maioria guerreiros, clérigos e paladinos de Khalmyr — todos empenhadas na batalha contra os orcs. Mas isso é história antiga. Com o período de paz que se seguiu, o contingente de aventureiros caiu muito. Exceto por alguns antigos túneis orcs e bandos errantes de werewargs, não havia neste reino muitas oportunidades de aventuras. Hoje, atraídos por grandes recompensas oferecidas pelo regente Kholtak Sedmoor, aventureiros chegam de todos os pontos do Reinado.

Entre aventureiros locais, encontramos vários guerreiros, guardas, clérigos e xamãs tentando proteger suas cidades e vilas. Rangers e druidas lutam para salvar as florestas dos monstros criados pela Praga. Bardos e ladrões negociam pistas e ingredientes falsos para uma cura.

Muitos usuários de magia vieram ao reino para estudar a Praga e seus efeitos — nem todos com propósitos benignos. Alguns acreditam que podem controlar novamente a Praga, ou comandar suas criaturas. Também encontramos muitos clérigos: apesar das limitações de seus poderes contra a doença, eles são importantes na luta contra os mortos-vivos.

TOLLON

O Reino da Madeira

O reino de Tollon é chamado assim devido a uma árvore de mesmo nome que cresce apenas em suas fronteiras. Sua madeira negra é de ótima qualidade e, quando usada para fabricar armas, estas provocam dano como se fossem mágicas. Tal qualidade tornou a madeira de Tollon muito cobiçada, e fez dos nativos deste reino exímios lenhadores.

Além de sua madeira mágica, o reino produz um tipo especial de árvore chamado quindarkodd — de beleza e qualidade inigualável para a fabricação de mobília, carruagens e embarcações. Por esses motivos, Tollon tem sua economia quase totalmente baseada na extração e artesanato da madeira, tornando-se o maior produtor de peças deste material no Reinado.

Esse aspecto do reino também atraiu muitos moradores anões; embora a raça seja mais conhecida por trabalhos em pedra, grande parte deles gosta de lidar com madeira (isso sem contar suas habilidades naturais com o machado). Assim, exceto pela própria Doherimm, Tollon é a nação com maior presença de anões em todo o Reinado.

Além das feiras de artesanato tradicionais, a Guilda dos Madeireiros de Tollon também organiza uma feira/festival itinerante que circula por Ahlen, Colleen, Tyrondir e Deheon — levando os produtos do reino e atrações como malabaristas, mágicos e outros. Respondendo à pressão de clérigos e druidas devotos de Allihanna, o regente Solast Arantur tem intensificado as medidas de reflorestamento do reino, evitando o desaparecimento das árvores.

História

Jeantalis Sovaluris era o líder de uma caravana de colonizadores composta apenas por vassalos das cortes dos reinos derrotados na Grande Batalha. Não só homens ou aventureiros a compunham, muito pelo contrário: a maioria eram apenas trabalhadores e suas famílias. Velhos, mulheres e crianças.

Durante muito tempo, Sovaluris e seus seguidores andaram lado a lado com Cyrandur Wallas, acompanhando-o durante praticamente toda a sua célebre jornada através da Montanhas Uivantes. Porém, semanas antes que a caravana atingisse ou sequer avistasse à área que viria a ser Petrynia, uma discussão fez com que o grupo de Jeantalis se separasse. O líder estava cansado das rotas de Cyrandur: já tinham passado tempo demais sob o clima impiedoso das montanhas. As crianças estavam febris e os velhos mal conseguiam andar. O próprio filho de Jeantalis, Tollonandir, estava doente há semanas. Não era hora para aventuras e explorações. Era hora de encontrar uma nova

morada, uma nova terra. E rápido.

Seguindo seus instintos, ele guiou sua caravana para o oeste. Felizes com a promessa de vida nova, todos o seguiram confiantes. O jovem e intempestivo líder jamais imaginaria que esse seria o pior erro de sua vida.

A rota escolhida por Jeantalis, em vez de tirar o grupo das Montanhas Uivantes, manteve todos na região por duas vezes mais tempo do que teriam ficado caso não tivessem se separado de Cyrandur. O resultado não podia ser mais trágico: muitos foram mortos tentando proteger suas famílias contra feras glaciais. Outros foram soterrados por enormes avalanches. Os mais idosos e as mulheres, estas em sua maioria serviçais acostumadas à vida nos castelos, não resistiram. Das crianças, só uma não escapou com vida. Justamente o filho de Jeantalis.

Apesar da desgraça, a caravana continuou seguindo. Um dia, quando avistaram do alto de uma montanha o tapete verdejante da nova terra que estavam destinados a colonizar, só então todos se permitiram chorar pelas vítimas da tragédia.

A colonização de Tollon foi umas das mais difíceis de todo o Reinado. A região era quase totalmente tomada por floresta densa, sem campos ou grandes clareiras. Os sobreviventes, quase todos homens lutadores e bem constituídos, foram obrigados a literalmente abrir espaço na floresta para construir suas vilas.

Como se não bastasse esse obstáculo, uma tribo bárbara conhecida como Aridanhar já habitava o local e combateu furiosamente os colonos. Atacavam durante a noite, usando poderosas armas de...madeira! Foi justamente Jeantalis quem descobriu o tipo certo de árvore do qual as armas eram feitas, e resolveu contra-atacar na mesma moeda. Em homenagem a seu falecido filho, chamou a árvore mágica de tollon — nome que mais tarde serviria para denominar o próprio reino.

Os conflitos contra os bárbaros duraram anos mas, por fim, estes foram vencidos e conquistados pelos colonizadores. Não foi exatamente vitória limpa ou digna: a escassez de mulheres entre os colonos levou-os a capturar jovens bárbaras e tomá-las como esposas involuntárias. Quanto aos homens, foram dizimados: hoje quase não existem tribos nativas em Tollon, exceto algumas muito pequenas e bem escondidas.

Já estabelecidos na capital Vallahim, os habitantes de Tollon iniciaram a exploração da madeira local, transformando este em seu principal meio de vida. Grandes áreas à volta da cidade foram desmatadas. A madeira extraída da árvore tollon era transformada em armas enquanto um outro tipo, o quindarkodd, servia para construir casas, carruagens e outras facilidades.

Anos mais tarde, durante a expansão para a construção de Trodarr, os colonizadores descobriram um grande grupo de druidas estabelecido ao sul. Liderados por Vozadan Yarawon, estes sacerdotes de Allihanna ficaram indignados com o tratamento que os humanos davam à floresta e seus habitantes. Houveram discussões, debates acalorados e a iminência de um conflito armado — mas, por fim, os druidas entenderam que a madeira era o ganha-pão dos tollonienses e fizeram uma proposta: em troca de uma grande área para viver e manter preservada, os druidas cooperariam com os colonizadores, ensinando-os como viver em comunhão com a natureza e auxiliando no reflorestamento das áreas devastadas. Desse pacto, conhecido como o Tratado da Semente, nasceu a cidade de Follen.

Clima e Terreno

O clima de Tollon é temperado em toda a sua extensão, com grandes e frias florestas de pinheiros. Isso acontece muito provavelmente graças à ausência de montanhas e colinas para barrar as correntes geladas vindas das Montanhas Uivantes. O frio costuma predominar durante quase todo o ano, às vezes com fortes nevascas no inverno, embora na parte sul do reino as temperaturas sejam mais amenas.

O terreno de Tollon é florestal em sua totalidade, variando desde matas muito fechadas até pequenos bosques com vegetação mais esparsa. Não há grandes montanhas ou depressões. O litoral é de mangue, impróprio para a navegação em larga escala — embora canoas e balsas para transporte de madeira sejam comuns.

Fronteiras

Tollon faz fronteira com Lomatubar a oeste; Montanhas Uivantes ao norte; Ahlen a leste; Collen a sudoeste; e Mar Negro ao sul.

A pequena quantidade de rotas comerciais torna o comércio de Tollon com os outros reinos menos intenso do que deveria ser. Isso acontece por causa do terreno florestal, difícil de percorrer e pleno de perigos — especialmente trolls e pequenos grupos de bárbaros furiosos. As relações políticas com os reinos vizinhos são amistosas e sem grandes problemas, embora a Praga Coral que atingiu Lomatubar dificulte a exportação de madeira para os reinos a oeste. A Guilda dos Madeireiros está estudando uma rota alternativa para Fortuna, contornando Lomatubar através das Montanhas Uivantes. Grupos de aventureiros têm sido contratados para explorar e mapear essa nova rota.

População

Cerca de 900.000 habitantes. Os tollonienses são pessoas simples e rústicas, mantendo as mesmas atitudes dos primeiros colonizadores. Vestem-se de maneira prática, com peles ou lã. O padrão xadrez é uma forte tradição. Entre os lenhadores, quando não estão trabalhando, é comum uma vestimenta tradicional do reino, chamada sahurim: trata-se de um enorme poncho xadrez, com furos justos somente para os braços e cabeça. Antigamente a vestimenta era usada diariamente; hoje em dia, apenas em ocasiões especiais.

Uma das grandes dificuldades para a expansão do povo de Tollon é a necessidade de conviver com a floresta. Para expandir seria necessário mais desmatamento (sem reflorestamento). Para abrir novas rotas de comércio, idem. Por outro lado, o povo sabe que o único grande recurso do reino é a madeira, e

Lenhadores de Tollon

praticamente ninguém no reino sabe fazer outra coisa além de trabalhar com este material. Isso acaba mantendo o povo de Tollon sem grandes ambições, mas muito consciente do que tem em mãos.

Outro problema crônico do reino é a baixa população feminina. Desde a colonização, quando as esposas dos colonizadores faleceram na caminhada pelas Uivantes, mulheres se tornaram escassas no reino. Mesmo após tantos anos após a colonização, os nascimentos têm registrado muito mais meninos do que meninas. Por conta disso existe um grande senso de proteção por parte dos homens a respeito das mulheres.

Em Tollon praticamente não há aventureiras. Nenhuma família permite a uma filha seguir uma carreira tão perigosa. As próprias leis do reino proíbem mulheres de portar armas, estudar magia e exercer outras atividades "de herói". A única exceção fica por conta das Clérigas de Lena, que sempre são mães e costumam ter filhas — uma bênção para o reino. Mas mesmo estas não podem participar de aventuras.

Também é proibido por lei que mulheres nativas abandonem o reino por qualquer motivo, exceto com autorização especial do regente. Toda mulher deve se casar até os 22 anos. O nascimento de meninas é sempre comemorado uma dádiva dos deuses; nenhuma família é completa ou feliz sem pelo menos uma menina. Uma mulher que não tenha gerado nenhuma filha até os 32 anos é considerada amaldiçoada.

As mulheres de Tollon aceitam tais condições sem problemas, já que sempre foram criadas assim. Elas entendem seu papel como esposas e mães, e ficam felizes com a proteção e preocupação que recebem dos homens. No entanto, mulheres de outras partes do Reinado — especialmente aventureiras — abominam o machismo de Tollon, e a forma como são tratadas quando passam pelo reino. Pela lei, mesmo estrangeiras são proibidas de exercer atividades perigosas, e ninguém aceitaria contratar um grupo de aventureiros com mulheres.

Em Tollon se trabalha na maior parte do tempo. A produção de madeira exige uma jornada de trabalho maior que em outras partes do Reinado. Duas vezes ao ano, no fim da primavera e do outono, os tollonienses têm uma semana de folga. Neste período são realizados os Grandes Jogos, uma espécie de feira cheia de competições.

Os humanos formam a maior parte da população (78%), seguidos pelos anões (12%). Tollon é o reino humano com maior número de anões dentro do Reinado. Eles têm uma vila própria, Trodarr, mas também podem ser encontrados vivendo entre os humanos, com grande cordialidade e respeito mútuos. Os anões costumam dizer em tom bem humorado (algo raro!) que "os humanos de Tollon são nossos irmãos maiores". Não por acaso, desde o contato com os anões, muitos homens de Tollon têm deixado crescer longas barbas...

O restante da população é formado por halflings (5%) e outros (5%), sendo estes em sua maioria minotauros, goblins, fadas e meio-elfos.

Regente

Solast Arantur (HUMANO, ESP5/ARI4, NB) é um bom exemplo do que é ser tolloniano. Mesmo sendo regente, ele acorda muito

Follen

cedo e segue até as zonas de florestas demarcadas, onde trabalha como lenhador com o resto do povo. Apenas após o almoço vai para a sede do Conselho tratar dos assuntos do reino. Arantur acha importante trabalhar com o machado para nunca esquecer de sua origem humilde, um retrato de seu povo. Ele gostaria que os outros conselheiros fizessem o mesmo, mas entende que nem todos ainda têm o mesmo espírito dos antigos colonizadores.

Governante firme, Solast toma suas decisões de forma lenta e cuidadosa — e, quando o faz, nunca volta atrás ou muda de idéia. "Tenho a cabeça dura como um tronco de tollon" ele próprio costuma dizer. De modo geral, os tollonienses não gostam de mudanças e demoram a se acostumar com elas. Solast não tem muita paciência com os druidas ao sul, e acha que um dia eles vão causar problemas. Mesmo assim, sabe que um conflito nestes tempos conturbados só vai agravar a situação.

Sua medida mais recente foi a criação dos Patrulheiros de Jeantalis, um grupo de rangers dedicados a patrulhar as florestas próximas às principais rotas de comércio. Essa atitude foi tomada graças aos estranhos raptos e assassinatos que têm acontecido nestas áreas. Não se conhece ainda o autor dos ataques, mas não há nada no mundo que Solast queira mais descobrir...

Cidades de Destaque

Vallahim (capital)

Vallahim foi a primeira cidade fundada por Jeantalis Sovaluris e seus companheiros colonos. É o principal centro comercial de Tollon e o que há de mais próximo, em termos de porte, das grandes cidades existententes nos outros reinos.

Aqui também se encontra a sede do Conselho de Tollon, uma imponente mas pouco ostensiva construção feita toda de madeira. O lugar abriga os conselheiros e suas respectivas famílias. Ao contrário do que acontece nos outros reinos, o conselho de Tollon não é propriamente composto por uma corte ou por nobres. Por serem descendentes dos servos e aldeões de Lamnor, os conselheiros são bem menos pomposos que seus correspondentes vizinhos. Se em lugares como Ahlen, Deheon e outros a corte é palco de intrigas sussurradas, em Tollon as diferenças são tratadas em voz alta e na presença de todos. Sutileza e furtividade não são o modo de Tollon. Conflitos e divergências entre os conselheiros são resolvidos às claras (e muitas vezes aos berros!). Nas reuniões do Conselho, é freqüente presenciar um ou mais debates acalorados, e até uma ocasional agressão física.

O regente Solast Arantur abriu mão de sua morada na sede. Ele prefere continuar em seu humilde casebre nos limites de Vallahim. Se dependesse exclusivamente de sua vontade, Solast teria dispensado também os guardas que o acompanham quase 24 horas por dia (principalmente por ser um homem grande, forte e habilidoso com o machado), mas a prudência e a insistência dos outros membros do Conselho fizeram-no manter os seguranças.

As casas da cidade são rústicas como seu povo. É tradição que cada casal construa sua própria casa, com ajuda dos familiares, desde o corte da madeira até o último prego.

Vallahim também carrega a tradição de sediar os Grandes Jogos de Tollon — uma feira com torneios, similar à Grande Feira de Malpetrim. Artigos de outros reinos são comercializados em barracas, enquanto os homens disputam na Praça Central competições de força e habilidade (arremesso de troncos, disputas de velocidade em corte de árvores, corridas arrastando troncos...). Embora seja uma tradição local, ultimamente têm aparecido muitos competidores estrangeiros (mas os grandes campeões ainda são locais). Naturalmente, a participação de mulheres é proibida.

Na Praça Central também se localiza o Monumento aos Mortos, esculpido em madeira na forma de uma montanha. Trata-se de uma homenagem realizada por Jeantalis Sovaluris não apenas a seu filho Tollonandir, mas também a todos os colonos que perderam a vida no caminho para Tollon.

Trodarr

Pelo que se sabe, Trodarr é a única cidade anã de porte considerável fora de Doherimm. É formada principalmente por ex-aventureiros anões cansados de vagar pelo continente, mas que também não desejam voltar a Doherimm. Embora saibam que não são bem vistos por seus irmãos do reino subterrâneo, os anões tollonienses não se ressentem muito. Para eles, Trodarr

é quase uma nova pátria.

E não é para menos. O constante contato com os humanos fez com que seus hábitos mudassem. Já há algum tempo eles começaram a vestir o sahurim, além de terem substituído a pedra e o metal pela madeira como material de trabalho.

Não à toa, Trodarr é a cidade que mais fornece armas feitas de madeira tollon para todo o Reinado. É comum que todos na vila aprendam desde pequenos a esculpir armas de madeira. E embora todos sejam capazes de fazer belas armas, um anão se destaca mais que todos: Dhorgarrar Smallfeet (ANÃO, ESP12, LN).

Dhorgarrar foi criado toda a sua vida em Doherimm e, ao alcançar a idade adulta, já se encontrava entre os maiores armeiros do reino. Sua habilidade foi aumentando com o tempo e sua reputação crescendo cada vez mais. Chegou-se a ponto de dizer que um nobre anão sem uma arma feita por Dhorgarrar não era verdadeiramente um nobre.

Certo dia o armeiro percebeu que não tinha mais o que conquistar em sua profissão e resolveu abandonar o reino. A corte se manifestou através de um documento oficial pedindo que ele ficasse, mas foi em vão. Já no Reinado, Dhorgarrar ouviu falar de Tollon, sua madeira de incríveis propriedades e sua cidade anã. Seu entusiasmo se renovou. Era tudo mais do que perfeito!

Hoje em dia as armas de Dhorgarrar estão entre as mais cobiçadas do Reinado. Fabricadas com tal maestria que causam duas vezes mais dano que uma arma igual feita por outros artesãos — mas custam dez vezes mais! Embora o anão possa ser encontrado facilmente em sua oficina, a Barba Negra, é muito difícil para um aventureiro comum obter uma de suas armas. Além do preço exorbitante, Dhorgarrar trabalha em apenas uma arma por vez e se recusa a admitir ajudantes, o que torna o processo muito mais longo do que deveria ser.

Outros pontos interessantes de Trodarr são a taverna/estalagem conhecida como A Caverna, onde temos boa cerveja anã; e o ainda em construção Museu de Doherimm, um trabalho de cooperação entre os artesãos da vila, que pretendem produzir uma réplica em madeira do Muro Histórico de Doher. Desnecessário dizer que esta notícia não agradou em nada os anões do reino subterrâneo...

Follen

Follen seria uma cidade bastante ordinária não fosse por um fato: a intervenção dos druidas que habitavam a parte sul de Tollon.

Quando os colonizadores atingiram esta parte do reino e mostraram sua intenção de se estabelecer por lá, os druidas locais enviaram uma comitiva oficial. O papel destes sacerdotes de Allihanna era estabelecer um acordo mútuo de convivência pacífica entre os druidas, os tollonienses e a floresta — o que se mostrou um empecilho, já que toda a cultura do reino era baseada na extração de madeira.

Discussões acaloradas e longos debates se seguiram até que o acordo finalmente fosse firmado. Em troca da área hoje conhecida como Bosque de Allihanna e boa parte das adjacências, os druidas ajudariam na construção da vila e ensinariam como era possível trabalhar e ainda assim preservar as árvores do lugar. E assim foi feito.

Hoje a própria vila é um espetáculo à parte. Muitas pessoas de outros reinos visitam Tollon somente para conhecer Follen. As estruturas são construídas de forma que praticamente fazem parte das árvores, com câmaras e túneis escavados através dos troncos maiores, e uma teia de passarelas interligando as casas.

Áreas demarcadas da floresta servem para a extração de madeira para o artesanato. De tempos em tempos os druidas usam seus poderes para fazer com que as árvores replantadas cresçam novamente. Desta forma o povo de Follen tem sempre madeira suficiente para trabalhar, sem precisar avançar além das áreas demarcadas. É importante notar que em Follen não são esculpidas armas e o tollon não é extraído. Isso acontece por influência direta dos druidas (sendo que um deles faz parte do Conselho da vila). De acordo com eles, o tollon é uma benção de Allihanna, mas é limitado: plantar novas árvores não oferece grandes resultados, já que as próximas "gerações" de árvores serão mais fracas. Para os druidas, a tendência é que o tollon encontrado no reino perca totalmente suas propriedades especiais em algumas décadas.

Um lugar interessante para se visitar é a Taverna e Estalagem da Última Chance, construída no alto de uma gigantesca árvore e administrada pelo mago e ex-aventureiro Raraist Montaron (HUMANO, MAG8/ESP2, N). Suas bebidas usam ingredientes misteriosos e são únicas em Arton. Há também bebidas alcoólicas próprias da vila, feitas à base ervas encontradas nos bosques.

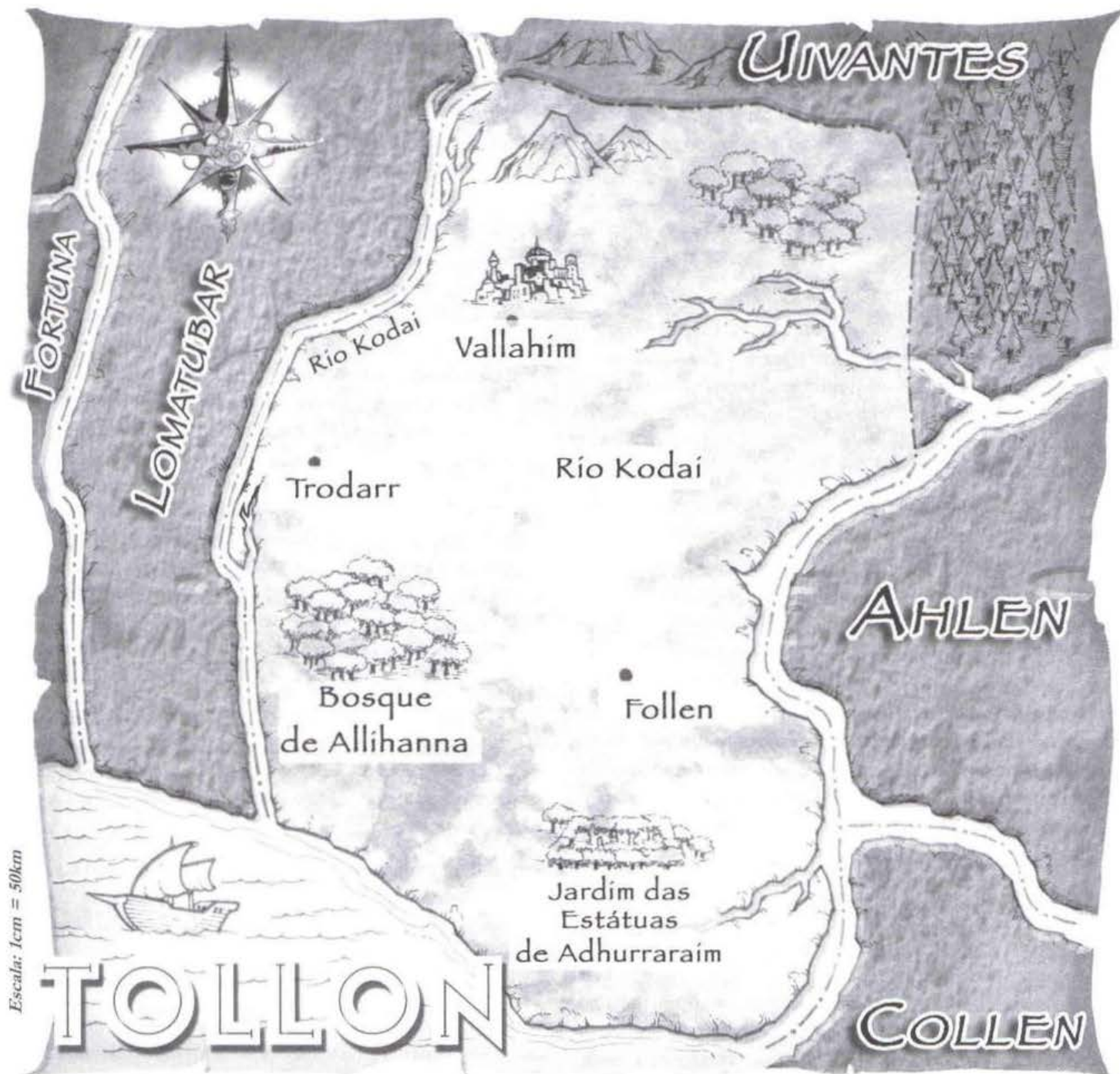
Outro lugar bastante visitado é a Casa de Allihanna, uma espécie de embaixada dos druidas em Follen. Ali vive Hasimor Goviw (HUMANO, DRD[ALLIHANNA]7, NB), o druida do Conselho da vila, sempre à disposição para ajudar o povo e instruir todos sobre como cuidar das árvores locais.

Geografia

Bosque de Allihanna

Esta área recebeu o mesmo nome de um dos Grandes Bosques de Petrynia, o que não é raro. Na verdade, dezenas de outros pequenos bosques em vários pontos do Reinado acabaram recebendo esse nome.

O Bosque de Allihanna e suas áreas próximas são responsabilidade dos druidas desde o Tratado da Semente, assinado com o povo de Follen. Embora os sacerdotes e o Conselho da cidade tenham um bom relacionamento, não é permitida a entrada no bosque de nenhuma pessoa exceto druidas. Isso acontece porque este é um lugar especial.

Poucos não-druidas sabem disso, mas no interior de uma gruta no centro do bosque existe um artefato sagrado, o Coração de Allihanna — uma esfera branca luminosa que respusa sobre um altar. Proteger o item é tarefa dos druidas há séculos. Ninguém sabe exatamente quais são os poderes do artefato, mas

mesmo assim os sacerdotes mantém a informação em extremo segredo, por temerem a cobiça dos descrentes.

O Mangue

Como é comum na região litorânea desta parte do Reinado, a costa de Tollon é marcada por um litoral raso, pantanoso e com bancos de areia, impróprio para a navegação. Mesmo aqui as florestas são densas, com árvores de raízes altas e muitos cipós, que tornam muito difícil o deslocamento por terra — sem falar na presença de áreas de areia movediça. Além do vôo, o melhor transporte através destas áreas são canoas e outras embarcações de pequeno porte.

O mangue é quase inteiramente desabitado. Um ocasional vilarejo, habitado apenas por pescadores ou coletores de caranguejos, é tudo que o viajante vai encontrar. Estes vilarejos ficam instalados em árvores ou sobre palafitas, para evitar os animais perigosos que infestam a região — especialmente os imensos crocodilos marinhos.

Outros Pontos de Interesse

O Jardim das Estátuas de Adhurraraim

No extremo sul de Tollon, abaixo de Follen, em meio a uma enorme clareira existe um estranho jardim. Não tem flores ou plantas, mas sim pessoas. Estátuas de pessoas feitas de madeira.

O responsável mora bem próximo, sozinho em uma cabana

muito simples, alimentando-se apenas dos vegetais cultivados em sua pequena horta e de animais que consegue caçar na floresta. Veste-se com roupas surradas, tem as mãos calejadas e atende pelo nome de Adhurraraim (HUMANO, GUE3/RGR3, CN) — se não é seu verdadeiro nome, ao menos soa assim quando ele tenta dizê-lo: sua língua parece ter sido cortada há muitos anos.

As estátuas de madeira no jardim são obras de arte. Tão perfeitas que aventureiros já suspeitaram se tratar de pessoas transformadas, vítimas de algum poder maléfico. Mas isso não é verdade: são realmente esculturas feitas à mão pelo solitário artista em troncos de madeira maciça. Ninguém sabe ao certo porque ele faz isso, mas duas hipóteses são mais populares. A primeira sustenta que Adhurraraim é um dos raros fugitivos do massacre de Lamnor. Sua língua teria sido cortada por goblins, e as esculturas representam pessoas que ele conhecia, mas que não tiveram a mesma sorte durante o ataque da Aliança Negra.

A outra hipótese é ainda mais trágica. Segundo alguns, Adhurraraim seria na verdade um assassino foragido, que teve a língua cortada como punição por seus crimes. As pessoas esculpidas seriam, na verdade, suas antigas vítimas. Incapaz de falar, Adhurraraim não confirma nem nega tais afirmações, ignorando a presença de qualquer visitante e continuando seu trabalho sem cessar.

As Cavernas dos Trolls

Sendo um reino florestal, Tollon vive sob a ameaça constante dos trolls. Estes monstros de natureza vegetal são mais comuns aqui que na maioria dos outros reinos, e são também mais inteligentes. Enquanto o troll comum raramente sabe falar ou usar instrumentos, o troll de Tollon tem a mesma capacidade intelectual de um ogre, podendo falar (ainda que de forma rudimentar) e usar armas primitivas, ou mesmo armaduras. Uma grande surpresa é que, apesar de sua vulnerabilidade natural ao fogo, estes trolls não o temem e sabem usá-lo com habilidade.

Os trolls de Tollon também são conhecidos por habitar grandes cavernas, verdadeiros covis de horror onde aprisionam e torturam suas vítimas. Cruéis, estes monstros não matam suas presas imediatamente — preferem mantê-las prisioneiras, sujeitas a maus-tratos, até que finalmente decidam devorá-las.

Cavernas de trolls existem em quase todo o reino. Quando descobertas, atraem aventureiros que desejam destruir os monstros ou caçar tesouros que tenham pertencido às suas vítimas. Infelizmente para eles, estes trolls também são espertos o bastante para instalar armadilhas e alarmes contra intrusos, tornando sua missão ainda mais perigosa.

Guildas e Organizações

Os Druidas de Tollon

A tradição druida de Arton divide estes sacerdotes selvagens em dois tipos. Aqueles que vivem sozinhos, isolados como verdadeiros selvagens, às vezes até mesmo incapazes de falar e outros atos "civilizados" — recebendo de Allihanna toda a educação de que precisam. E aqueles agrupados em ordens, sociedades secretas sem contato com quaisquer outras pessoas, exceto outros druidas. Destes, uma grande ordem habita o Bosque de Allihanna em Tollon.

Os Druidas de Tollon patrulham o bosque e suas vizinhanças com a missão de proteger não apenas a própria natureza, mas também o Coração de Allihanna — um artefato sagrado oculto em uma caverna. Talvez nem mesmo os próprios druidas conheçam o poder da esfera de luz que ali repousa, mas estão dispostos a proteger o item (e o segredo de sua existência) com suas próprias vidas. Assim comanda o líder da ordem, o velho cego Zoruck (HUMANO, DRD[ALLIHANNA]10, NB).

Druidas de outras localidades e reinos são muito bem recebidos no Bosque, onde podem conseguir abrigo e participar dos rituais de agradecimento à Deusa realizados todos os dias. Entretanto, nunca nenhuma palavra sobre ao artefato é dita a forasteiros.

A ordem se orgulha dos progressos realizados em décadas de ajuda ao povo de Follen, e tem a intenção de fazer o mesmo com Vallahim. Porém, a desconfiança dos moradores da cidade e as artimanhas da Guilda dos Madeireiros têm eliminado qualquer chance de que isso venha efetivamente a acontecer. Ao menos, o fato do regente ter intensificado a pressão sobre a Guilda para o aumento de áreas para o reflorestamento soa como um bom sinal.

A Guilda dos Madeireiros

A Guilda dos Madeireiros de Tollon detém praticamente todo o poder econômico do reino em suas mãos. Liderada por Phalzir Kalick (HUMANO, ESP8, LN), um ex-madeireiro aposentado após um acidente de trabalho, a Guilda demarca as zonas a serem desmatadas, administra o reflorestamento, resolve qual a quantidade de madeira a ser exportada e fixa os preços dos artigos em geral.

A Guilda também organiza a Grande Feira Itinerante. Trata-se de uma grande caravana de mercadores de Tollon, provenientes das três principais localidades e de várias vilas menores, que passa por várias cidades de Ahlen, Collen, Tyrondir e Deheon. Junto vão outras atrações como magos, malabaristas e palhaços, o que ajuda a atrair o público. O vencedor dos Grandes Jogos mais recentes também acompanha a Feira para fazer exibições de força e habilidade. Tudo isso serve para atrair os olhos e a atenção do Reinado sobre os produtos de Tollon. A Feira acontece uma vez por ano.

Sediada em Vallahim, a Guilda tem boas relações com a vila anã Trodarr, mas tem dificuldades de relacionamento com Follen. Isso acontece por causa da grande influência dos druidas na cidade. Eles acreditam que os sacerdotes têm um plano para tomar o poder em Tollon e acabar com a exploração madeireira, espalhando boatos sobre o enfraquecimento das árvores tollon. Também os desagrada a idéia de que uma porção razoável do reino está nas mãos dos discípulos de Allihanna. Por essas e por outras a Guilda tem feito de tudo para evitar que os tentáculos

dos druidas do Bosque de Allihanna se estendam até Vallahim.

Divindades Principais

Khalmyr tem um lugar importante entre os tollonienses, pois este povo tem grande fé na justiça, verdade e sinceridade. A ligação deste deus com os anões, que formam boa parte da população, também tem ajudado a espalhar seu culto.

Lena é a segunda divindade mais importante em Tollon. Os habitantes locais oram à Deusa da Vida para que abençoe suas famílias com filhas saudáveis, e que afaste as doenças trazidas pelo frio. É tradição local orar à Deusa da Vida todas as noites, agradecendo por mais um dia de saúde e implorando para que coisas como a desgraça nas Uivantes nunca voltem a acontecer. Quando uma mulher está para dar à luz, é costume ofertar a Lena um item de madeira tollon — como pedido para que a criança seja igualmente forte e vigorosa. Clérigas de Lena são imensamente respeitadas, e mais comuns aqui que em quase todos os outros reinos.

Por influência dos Druidas de Tollon, Allihanna também tem muitos devotos — especialmente em Follen, onde o povo tem compreendido cada vez mais o papel da Deusa da Natureza em suas vidas.

São raros devotos Azgher, Tauron, Marah, Keenn, Oceano, Lin-Wu, Tanna-Toh, Tenebra, Valkaria e Thyatis, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Servos de Megalokk, Nimb, Hyninn, Leen (Ragnar), Sszzaas, Wynna e Glórienn são quase inexistentes.

O troll de Tollon

Encontros

Tollon é composto por grandes florestas mesmo nas áreas próximas às cidades. Os rangers destacados por Solast Arantur para proteger as principais estradas diminuíram bastante o número de ataques de animais selvagens, monstros e assaltantes a caravanas. Mas mesmo assim o perigo ainda existe.

Lobos são a ameaça mais comum. Grandes bandos caçam nas florestas, atacam criações de animais e espreitam grupos de trabalhadores ou caçadores, esperando uma chance de roubar sua comida ou mesmo atacar uma pessoa isolada ou ferida. Histórias sobre lobos imensos, ou mesmo lobisomens, povoam o folclore local. Panteras e ursos, embora mais raros, também oferecem risco aos viajantes.

Os trolls inteligentes são também uma séria ameaça. Estes monstros diabólicos e canibais preparam armadilhas com o único propósito de capturar humanos — ou semi-humanos — que serão sua próxima refeição. É comum que aventureiros sejam procurados para rastrear trolls até suas cavernas e salvar suas vítimas antes que seja tarde.

Nos últimos tempos, membros de caravanas de comerciantes, aventureiros e viajantes em geral foram encontrados mortos, com as gargantas cortadas e os olhos arrancados. Estes acontecimentos deixaram a Guilda dos Madeireiros e o Conselho extremamente preocupados. Os druidas do Bosque de Allihanna afirmaram que estes podem ser ataques do que eles chamam de "os Arborícolas", uma tribo bárbara que escapou ao massacre da colonização, permaneceu escondida e agora, séculos depois, busca vingança. Tanto o Conselho quanto a Guilda

classificaram a hipótese como absurda. Afinal, todos os bárbaros foram exterminados há muito tempo atrás...

Aventureiros

Os aventureiros locais quase sempre seguem a carreira de guerreiro ou ranger — especialmente quando quase toda a população masculina sabe manejar um machado, ou tem acesso a uma boa arma de madeira tollon. Alguns destes guerreiros conquistam, através de rigoroso treinamento, uma habilidade excepcional para usar o machado e lutar sobre as árvores. Combatentes que utilizem qualquer outro tipo de arma costumam ser alvo de piadas...

Sendo Tollon um reino de muito trabalho e pouca riqueza, não há muito aqui para o ladrão tradicional. Aqueles com talentos ladinos acabam se voltando para o rastreio, escalada e detecção de armadilhas trolls — atividades honestas e muito valorizadas na região. Já os bardos são bastante requisitados para divertir os trabalhadores após um dia cheio. O rigor do trabalho duro e contato com a natureza também pode atrair monges e artistas marciais, que consideram o modo de vida tolloniano muito benéfico para o corpo e espírito.

Magos tradicionais são muitíssimo raros nas grandes cidades, sendo que será sempre muito difícil encontrar um mestre disposto a ensinar um aprendiz. Alguns poucos acadêmicos e artífices vivem aqui como pesquisadores, estudando as propriedades da madeira local para a fabricação de cajados e varinhas. Por outro lado, para um mago que deseja isolamento, instalar-se em uma torre escondida nas densas florestas locais é uma boa opção.

Quase todos os druidas locais são parte dos Druidas de Tollon, e evitam ao máximo a capital Vallahim. Clérigos de outros deuses podem ser vistos em quase todas as cidades e vilas, mas paladinos são raros. Quanto aos bárbaros, estão supostamente extintos.

AHLEN

O Reino da Intriga

Embora nunca tenha sido palco de conflitos armados em larga escala, a luta velada pelo poder travada pelas três principais famílias de nobres (Vorlat, Schwolld e Rigaud) em Ahlen já faz parte do dia-a-dia do reino.

Thorngald Vorlat, atual regente, assumiu o poder envenenando o próprio irmão, Yorvillan Vorlat. Antes dele, Corcoran Schwolld havia sido deposto, vítima de uma conspiração armada pelos Vorlat. Fazer parte da nobreza em Ahlen é conviver diariamente com seus inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é quase como ser atirado em um ninho de cobras. Surpreendente, a sede de poder dos ahlenienses supera a prudência.

Essa forma peculiar de "subir na vida" através da eliminação do próximo também tem forte influência sobre as classes mais baixas. Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem sobre seus semelhantes. Honestidade é coisa pouco valorizada aqui — e armas também. Os aventureiros locais se dedicam menos às artes do combate para aperfeiçoar seus talentos em lábia, dissimulação, ilusão, transformação, invisibilidade, furtividade, envenenamento e outras táticas de ladrões e espiões. A lei em Ahlen é severa apenas para os tolos que se deixam apanhar por ela; falta de esperteza é considerada pior que o próprio ato criminoso em si.

O povo de Ahlen também tem uma forte tradição de jogos — especialmente jogos de azar, com cartas, dados e tabuleiros. Aqui, roubar é quase uma obrigação! Trapacear e detectar as trapaças dos demais chega a ser mais importante que o próprio jogo. E uma vez que a violência é vista com repugnância pelos nativos, também é costume resolver brigas, disputas e desentendimentos através de jogos.

História

O reino de Ahlen originou-se dos esforços de três famílias nobres: Vorlat, Schwolld e Rigaud. Nos tempos anteriores à Grande Batalha, estas três linhagens jamais haviam alcançado grande expressão dentro do universo palaciano. Evitavam envolver-se em alianças duradouras, escolhiam geralmente o lado mais forte e abandonavam seus aliados assim que estes demonstravam algum grau de fraqueza.

O financiamento de expedições colonizadoras no novo continente por parte de Deheon era a grande oportunidade que faltava. Assim, sem saber que estavam tomando a mesma atitude, cada patriarca (Gustaf Vorlat, Dominic Schwolld e Ahmed Rigaud) encaminhou ao governo central sua própria solicitação de terras. Não se sabe se por pura coincidência ou por estratégia do regente Wortar I (afinal, seria ótimo para Deheon livrar-se de três aves de rapina como aquelas), os três foram indicados para a mesma área: o sul de Deheon. Cada família reuniu suas posses, seus poucos aliados e os aventureiros contratados com o dinheiro cedido pela capital, e partiu rumo ao desconhecido.

Durante um bom tempo as famílias conseguiram manter uma aliança sólida e proveitosa. Muitos historiadores apoiavam a tese de que Gustaf, Dominic e Ahmed realmente sustentaram uma amizade sincera, que teria sido abalada mais tarde por algum acontecimento trágico. Hoje em dia, porém, sabe-se que a união se deu apenas por motivos circunstanciais. Não há dúvidas de que, separadas, as famílias jamais teriam conseguido chegar à área designada por Deheon para a formação do novo reino.

Quando chegaram à região, a caravana se separou. Cada família seguiu com seu séquito para uma área diferente, estabelecendo-se e prosperando apesar dos problemas. O principal deles era a presença de algumas tribos bárbaras que haviam sobrevivido à passagem dos exilados no caminho para Valkaria. Como não havia um governo central, cada família tratava o assunto de seu próprio jeito.

Os Rigaud massacraram todos os nativos que puderam encontrar. Exércitos vagavam pelas planícies matando implacavelmente, queimando casas e campos. Os que resistiam eram presos e escravizados. A maioria dos líderes era executada em praça pública.

Os Vorlat, tendo que lidar não somente com os bárbaros de sua região mas também com as tribos fugitivas do massacre empreendido pelos Rigaud, tiveram seus conflitos armados — mas logo a força foi substituída pela estratégia. Gustaf selou acordos com os líderes bárbaros e determinou áreas onde as tribos poderiam se estabelecer. As comunidades contariam com o apoio dos Vorlat sempre que necessário. Apenas mentiras, é claro: a expansão natural dos colonizadores e o uso de táticas como o envenenamento das lavouras se encarregaram de eliminar, ao longo dos anos, quase todos os bárbaros do território Vorlat.

Já os Schwolld foram os únicos a absorver os bárbaros dentro de sua própria sociedade. Seduzindo os nativos com artigos caros e diferentes, Dominic Schwolld e seu séquito foram capazes de mudar gradualmente seus modos bárbaros. Assim, aqueles que poderiam ter sido os grandes inimigos do sistema acabaram se tornando, com o passar das gerações, a classe mais baixa dentro do reino: trabalhadores e escravos (embora hoje em dia a escravidão de bárbaros já tenha sido abolida; atualmente os goblins são empregados em escala maior). Muitos se tornaram criados extremamente leais, mantendo fortes laços de amizade com a família Schwolld.

Gerações se passaram e as áreas governadas por cada família foram se expandindo, até que a ambição falou mais alto. As disputas de território entre as três famílias se tornavam cada vez mais acirradas. Batalhas campais eram evitadas, mas territórios eram tomados e retomados através de golpes e estratagemas intrincados. Regentes eram assassinados na calada da noite. Supostos espiões eram enforcados em praça pública. O caos tomou conta de tudo.

Foi Rickard Rigaud — neto de Ahmed — quem, temendo uma intervenção de Deheon, propôs o acordo de paz. Uma nova cidade, Thartann, seria construída no centro do território. Assim que estivesse pronta, o novo reino estaria oficialmente formado. Seu nome seria Ahlen ("aliança" na língua dos bárbaros), celebrando os tempos de paz que viriam e em homenagem aos povos nativos que habitavam a terra antes da colonização. O sistema de Conselho elaborado por Deheon seria implantado (contando com membros de cada uma das famílias), mas três Regentes seriam indicados como líderes com igual poder de decisão: os três patriarcas de cada família na época (o próprio Rickard Rigaud, Setlick Schwolld e Fidgett Vorlat). A idéia foi aceita e a capital Thartann foi erguida no último esforço comum unindo Vorlats, Schwollds e Rigauds.

O palácio Rishantor, sede da corte, abriu suas portas em uma grande cerimônia. Uma imensa festa foi realizada. Foi decretado que naquele dia não haveria diferença entre nobres, famílias e plebeus. Para tanto, todos usariam máscaras durante as festividades, usando as roupas que bem entendessem, desde andrajos até ricos vestidos de festa. Foi um dos mais belos dias na história de Ahlen. A fundação do reino foi oficialmente anunciada, e um emissário foi mandado para Deheon levando a carta magna, contendo as regras e acordos sob os quais o reino seria governado dali por diante. Tudo parecia bem.

Mas naquela mesma noite uma série de acontecimentos se sucedeu, alterando a história de Ahlen. Setlick Schwolld morreu durante a noite. Seu coração literalmente explodiu dentro do peito. Fidgett Vorlat se suicidou, enforcando-se com uma corda após matar a esposa e filhos. Pelo que se constatou, o homem era viciado em uma erva alucinógena conhecida como achbuld.

No dia seguinte, Rickard Rigaud despontou como o único Regente vivo. Mesmo tristes com as mortes em suas famílias, Vorlats e Schwollds fizeram questão de assegurar que os dois falecidos regentes seriam substituídos pelos próximos na linhagem. Porém, Rickard surpreendeu a todos quando mostrou uma cópia da declaração enviada (e posteriormente aprovada) por Deheon: diante das circunstâncias, Rickard seria o único Regente de Ahlen. O Conselho também seria dissolvido e reconstituído apenas com membros da família Rigaud, sendo substituídos apenas após suas mortes. Nesse caso, o substituto seria o membro mais velho entre todas as famílias.

Com este golpe de mestre, Ahlen permaneceu por muitos anos nas mãos da família Rigaud. Com o tempo, porém (e graças a uma conturbada aliança temporária entre as duas outras famílias), estes nobres foram perdendo sua influência e hoje têm sérias dificuldades em se manter na disputa pelo poder. Mesmo assim, todas as regras impostas por Rickard no dia da fundação de Thartann continuam em vigor.

Atualmente o reino é governado com mão de ferro por Thorngald Vorlat.

Clima e Terreno

O clima de Ahlen é subtropical, com quatro estações bem acentuadas e pouca variação. Pela proximidade das Montanhas Uivantes, a parte noroeste do reino tem clima mais frio e invernos mais severos, contando inclusive com geadas ocasionais (o que representa um problema para a agricultura).

O principal rio é o Yrlanyadish, um afluente do Rio dos Deuses, que atravessa praticamente metade do reino. Através dele grande parte da mercadoria produzida em Ahlen é escoada. Em sua maioria o terreno de Ahlen é composto de planícies e vales, entrecortados por morros e colinas. Destas, as áreas mais conhecidas são as Colinas de Danshedd e o Vale de Thrkodd'mor.

Fronteiras

Ahlen faz fronteira ao norte com Deheon, a noroeste com as Uivantes, a oeste com Tollon, ao sul com Collen e o Mar de Flok, e com Tyrondir a leste.

Fortes boatos na corte sustentam que o regente Thorngald Vorlat vem arquitetando um engenhoso plano para anexar uma

significativa faixa do reino de Tyrondir a seu próprio território. Seria um meio de se aproveitar da posição fragilizada em que o reino da fronteira se encontra após o ataque das forças de Thwor Ironfist a Khalifor. O boato, na verdade infundado, se deve à forte movimentação de tropas e trabalhadores na área da fronteira. Trata-se da construção de dois enormes fortes: Shiarydon e Jharydanshar. O objetivo real seria não um ataque a Tyrondir, mas sim reforçar as defesas do reino na fronteira — não só para impedir um suposto avanço das forças goblinóides, como também para evitar uma incursão desenfreada de refugiados tyrondinos.

População

Em Ahlen a instituição familiar é levada extremamente a sério. As famílias originais do reino têm seu próprio séquito: um grupo de famílias aliadas que faz parte da corte e compõe a nobreza do reino. Algumas são mais ligadas aos Vorlat (os Tivanor, os Wardintad e os Corlindurr), outras aos Schwolld (os Aschdenn, os Livanov, os Zinfraud e os Gallivandir), enquanto outras são fiéis aos Rigaud (os Hordiggard, os Estet e os Jovignaud). Algumas destas alianças se sustentam por tradição e outras por simples interesse mas, de uma forma ou de outra, são elas que formam toda a rede de intrigas palacianas de Ahlen.

Justamente por essa tradição, casamentos entre nobres e plebeus, bárbaros ou descendentes dos mesmos são terminantemente proibidos. Contrariar esta lei pode significar a execução pública do casal (como aconteceu com Zach Jovignaud, que casou-se com Ira Larid, uma simples lavadeira). É quase impossível para um cidadão comum de Ahlen obter um título de nobreza. Mesmo grandes mercadores são considerados plebeus pelos nobres.

Existe uma grande resistência à presença de não-humanos e estrangeiros dentro das fronteiras do reino. Ambos dificilmente são bem recebidos (o que pode ser exceção em vilas afastadas) ou bem tratados. Tudo graças à propaganda implantada pela corte ("Não-humanos são seres inferiores; e estrangeiros querem apenas roubar nossas riquezas"). Graças a medidas recentes, goblins são permitidos apenas como escravos. No momento da compra o escravo é marcado a ferro quente com o brasão da família a que pertence. Goblins sem a "marca" são caçados e mortos, ou encaminhados para o mercador de escravos mais próximo. Estas medidas têm diminuído muito o número de criaturas desta raça dentro do reino. Mesmo sendo o Reinado contra a escravidão, não existe uma posição muito clara de Deheon quanto aos goblins em Ahlen.

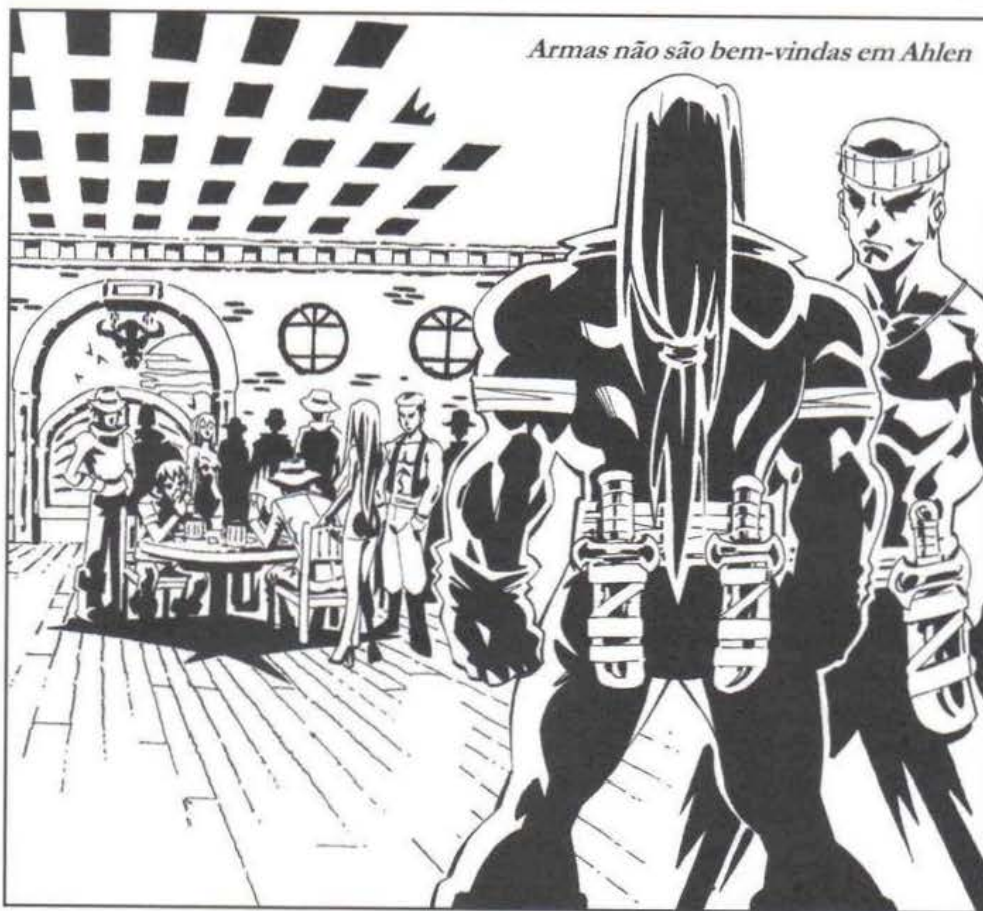
Por ser composta basicamente de vilas, com poucas cidades de grande porte, Ahlen tem população baixa. São cerca de 250.000 habitantes. Destes, 97% são humanos e 2% são goblins. Os 1% restantes são minotauros, anões, elfos e outros, em geral vivendo sob disfarce ou escondidos.

Os nativos de Ahlen, mesmo quando não fazem parte da nobreza, absorvem seu modo de vida e seguem suas estratégias — sempre trapaceando e enganando para prosperar. Quanto mais habilidoso nisso, mais respeitado e bem-sucedido você será.

Regente

Não há dúvida alguma de que Thorngald Vorlat (HUMANO, ARI14, NM) é um dos mais engenhosos, frios e inteligentes regentes que Ahlen já teve desde o legendário Rickard Rigaud. Há dez anos no poder, o mais velho dos Vorlat vem evitando todas as tentativas para tirá-lo do trono com maestria. Os insucessos de seus inimigos foram tantos que as investidas estão rareando a cada ano que passa.

Thorngald é a personificação máxima da nobreza ahleniense. Foi ele quem instituiu a escravização dos goblins e a propaganda contra a presença de estrangeiros dentro dos territórios do reino. Sua maior preocupação no momento é reforçar as defesas na fronteira de Tyrondir. Tanto a imigração de refugiados tyrondinos quanto um ataque da Aliança Negra são pesadelos em que prefere nem pensar. O Regente sabe que sofrerá pressão de Deheon para acolher os fugitivos do reino vizinho — mas pretende pedir ajuda a Yuden, com quem sustenta ótimas e estreitas relações, para sustentar sua posição.

Armas não são bem-vindas em Ahlen

Embora tenha uma visão mais global das políticas do reino, algo bastante incomum para a nobreza de Ahlen, Thorngald também é um assíduo freqüentador dos eventos da corte. Organiza muitas festas e bailes, exibindo vestimentas exóticas — ou, mais freqüentemente, sua luxuosa armadura e espada mágicas — e esbanjando dinheiro.

O grande ponto fraco de Thorngald Vorlat é sua esposa Yelka(HUMANA, ARI2, LM). Há cerca de dois anos ela foi envenenada durante um jantar onde compareceram todos os nobres do reino. Yelka não morreu, mas seu corpo ficou paralisado. Hoje ela vive em uma cama, cercada por criados 24 horas por dia. Consegue mover os olhos e os lábios (mas não falar), indicando que ainda consegue raciocinar. Por conta disso Thorngald tem duas obsessões: descobrir uma cura para o mal de Yelka e encontrar o responsável pelo atentado. Na corte comenta-se que o ato pode ter sido executado a mando de um membro da própria família Vorlat. De acordo com os que sustentam essa tese, boa parte da família ressentiu-se por Thorngald ter envenenado o próprio irmão em sua insaciável sede pelo poder.

Cidades de Destaque

Thartann (capital)

A capital de Ahlen foi construída muito tempo depois do início da colonização do reino, em um raro esforço conjunto das três famílias dominantes. Mais tarde tudo mostrou-se um artifício de Rickard Rigaud para tomar o poder do reino, assassinando os outros dois Regentes.

Tudo em Thartann é ostensivo no que diz respeito aos bens da realeza. As mansões que abrigam as principais famílias são enormes e suntuosas. Carruagens decoradas com o brasão do reino passeiam pelas ruas de pedra. Nobres desfilam em liteiras carregadas por servos.

O grande símbolo de Thartann é, sem dúvida, o Palácio Rishantor, provavelmente o maior e mais suntuoso palácio em todo o Reinado. Ali moram o Regente e sua família, os membros do Conselho e famílias aliadas que compõem a corte. Rishantor é um monumento ao exagero e frivolidade, encerrando em si um universo próprio de intrigas e politicagens. Desafios (principalmente incluindo apostas) entre nobres são mais do que comuns. É normal ver dois jovens membros da corte competindo para ver quem será capaz de destruir o casamento de uma jovem donzela recém-casada, por exemplo.

Ostentações de poder são ainda mais freqüentes. Quando um nobre quer os serviços de um bardo, por exemplo, não vai contratar um qualquer — e sim mandar buscar, pela força se necessário, o maior e mais caro bardo que o dinheiro consiga comprar. Festas são realizadas quase diariamente nos inúmeros salões do castelo.

Plebeus não são aceitos dentro do Palácio, com exceção de uma única ocasião: O Dia das Máscaras. Nesse dia se comemora a fundação do reino com uma enorme festa semelhante à que ocorreu naquela ocasião. Durante as festividades, todos os cidadãos de Thartann usam máscaras e as roupas que bem entenderem. É o único dia do ano em que não há distinção entre nobres, plebeus e famílias. O ponto alto das festividades é o baile que acontece nos salões do palácio.

Nobres também carregam uma forte tradição em jogos. Em especial um complexo jogo de cartas e dados conhecido como Wyrt. Pelas leis de Ahlen o Wyrt só pode ser jogado por nobres. Cidadãos comuns já foram jogados às masmorras por serem apanhados jogando. Normalmente os plebeus costumam criar seus próprios jogos ou manter a tradição dos jogos bárbaros (como o Dhagn'dir), mas sabe-se que existe pelo menos uma casa de jogos clandestina na parte pobre de Thartann, onde se pode jogar o Wyrt impunemente (geralmente apostando bens ou quantias em dinheiro). O lugar não tem nome e só pode ser encontrado após muita "pesquisa" entre os habitantes das áreas mais pobres da cidade.

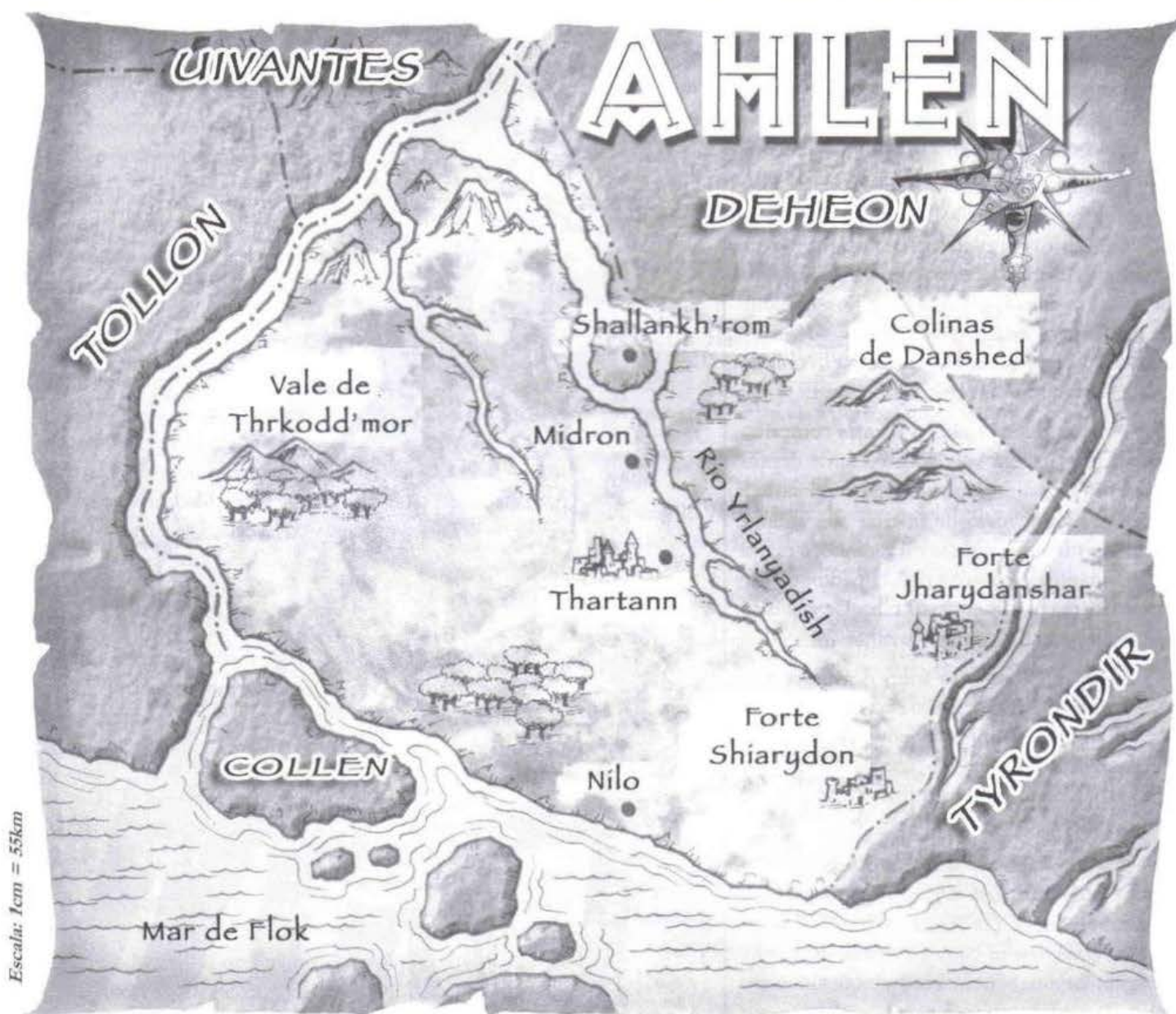
No centro da cidade há o Mercado de Escravos, que se encarrega de fornecer escravos goblins para as famílias. Hoje em dia até mesmo alguns plebeus podem comprar uma destas criaturas, tratando-as às vezes com mais crueldade que os próprios nobres. Trata-se de um reflexo do tratamento recebido pelo povo por parte da corte de Ahlen. A nobreza não se preocupa com o bem-estar dos plebeus (considerados ralé), e os menos privilegiados vivem na pobreza e na sujeira dos setores mais afastados da cidade.

As coisas são assim em Thartann há tanto tempo que o povo se acostumou. É normal ouvir um cidadão conformado com o tratamento que recebe, já que "não tem sangue azul". Exatamente por isso a possibilidade de uma revolta popular é muito pequena. Com exceção dos esporádicos ataques do pequeno grupo de aventureiros mascarados conhecido como Capa Escarlate, não há notícia de qualquer movimento contra a corte de Ahlen.

Midron

Midron já foi um grande centro comercial de Ahlen, com construções suntuosas e os exageros da nobreza. Porém, desde a construção da capital Thartann, a cidade entrou em franca decadência. Mansões foram abandonadas, negócios fecharam, e o povo foi entregue às traças.

Hoje Midron é uma cidade perigosa, suja e infestada de malfeitores. Tudo que é ilícito pode ser encontrado por aqui. A principal fonte de renda é a exportação da achbuld, cultivada no local. Trata-se de uma erva com efeitos alucinógenos e de potencial altamente viciante. Geralmente é mascada ou misturada ao álcool. Seu uso é proibido em todo o Reinado, mas o produto vem encontrando grande espaço em Ahlen. Isso acontece graças ao grande número de adeptos ao uso do achbuld entre a nobreza. Por causa disso, a guilda conhecida como Rosa de Ahlen, principal responsável pelo tráfico da erva, tem acumulado cada vez mais poder não só em Midron, como em Thartann e parte dos reinos vizinhos.

Midron também serve de sede para a Adaga, uma guilda de

assassinos de alto nível. É mais comum que um nobre procure estes serviços em Midron do que em Thartann, já que isso o torna menos vulnerável. Outras "atrações" da cidade incluem a Casa de Chá de Madame Jatek, na verdade uma espécie de "clube" onde se pode consumir achbuld livremente; e a Coroa de Ferro, provavelmente a taverna mais perigosa do Reinado, ponto obrigatório para quem pretende contratar assassinos da Adaga.

Nilo

Somente há pouco tempo Nilo deixou o status de vilarejo para ser considerada uma cidade de pequeno porte. Distante dos grandes centros, Nilo acabou desenvolvendo características próprias, diferentes do resto do reino.

Aqui a grande força não vem da nobreza, mas sim dos comerciantes, uma classe em ascensão na região. Eles têm sido os grandes responsáveis pela queda da influência da família Rigaud em Ahlen. A presença dos nobres em Nilo é apenas figurativa. Quem decide de maneira efetiva os rumos da cidade é a Liga dos Mercadores, liderada por Avid Jatenour (HUMANO, ESP7, LN).

Ao contrário do que acontece em Thartann, o povo de Nilo tem um forte senso de auto-estima. A Liga dos Mercadores ajuda os menos favorecidos e eleva o padrão de vida do povo por conta própria (em troca de um pequeno imposto cobrado), passando por cima do poder da corte liderada por Qualit Rigaud. Não à toa, há uma rivalidade enorme entre nobres e mercadores.

Alguns especulam que o verdadeiro objetivo da Liga é expandir sua influência por todo o reino e acabar com a força da nobreza em Ahlen. Muitos dizem, inclusive, que o grupo Capa Vermelha, de Thartann, é "patrocinado" pelos mercadores de Nilo. Porém, até hoje nada disso se comprovou e Avid Jatenour parece bastante satisfeito com o poder acumulado até agora.

Geografia

Colinas de Danshed

As Colinas de Danshed talvez sejam o ponto mais visitado por aventureiros em Ahlen. Ano após ano, heróis de todo o

Reinado se dirigem à colina central na tentativa de libertar a jovem Allianna, uma bela jovem misteriosamente aprisionada em um imenso bloco de cristal. Há anos a garota se encontra inconsciente, como que congelada no tempo.

Conta-se, nos arredores das Colinas, que Allianna foi uma princesa bárbara que se apaixonou por um jovem guerreiro de uma tribo rival, chamado Arin. Ao saber do romance, seu pai — um xamã poderoso — fez um desafio ao amante da filha: a garota seria aprisionada no Cristal da Provação. Se o guerreiro conseguisse livrá-la da prisão, então os dois poderiam se casar.

Arin tentou de todas as formas cumprir a tarefa, mas foi em vão. Morreu anos depois enquanto viajava desesperado pelo continente, à procura de um meio de libertar sua amada. Como castigo por seu ato mesquinho, a deusa Allihanna amaldiçoou o xamã, impedindo-o de reverter a magia e libertar sua filha. Desgostoso e infeliz, o xamã morreu de tristeza.

O tempo passou, a tribo desapareceu e Allianna permaneceu em sua prisão de cristal. Aos poucos a história se espalhou e inúmeros guerreiros, cativados pela beleza quase divina da princesa bárbara, passaram a procurar um meio de libertá-la.

A lenda acabou se tornando um tema recorrente para os bardos da região. Algumas versões da história contam que Thyatis, o Deus da Ressurreição, comoveu-se com a valentia de Arin e garantiu-lhe uma bênção: a cada cinqüenta anos o guerreiro poderia retornar, reencarnado em outro corpo, e com uma nova oportunidade de cumprir seu objetivo. Se este fato é real ou apenas uma liberdade poética dos bardos, ninguém sabe dizer.

Thorngald Vorlat, regente de Ahlen

Vale de Thrkodd'mor

Muito antes que o reino de Ahlen fosse formado, este vale já sustentava seu nome atual graças a uma curiosa lenda que viria a tornar a região conhecida. Há muito tempo atrás havia um jovem e ambicioso guerreiro bárbaro chamado Thrkodd'mor. Sua vida era voltada para as batalhas e conquista de tesouros. Era cruel e inescrupuloso. Fazia as coisas de acordo com sua própria vontade, ignorando leis e normas de conduta. Durante certa fase de sua vida chegou inclusive a chefiar um grupo de bandidos que alcançou grande notoriedade. Mas essa é uma outra história.

Em suas viagens, Thrkodd'mor ouviu falar da existência de um lendário monstro chamado Arshgadd'tor. Uma criatura enorme coberta de escamas, com seis patas e dentes maiores que um homem adulto. Aquele que matasse o monstro e comesse de seu coração ainda pulsante seria agraciado com a vida eterna.

Entusiasmado com a idéia de jamais morrer, Thrkodd'mor lançou-se na missão de encontrar o Arshgadd'tor. Tornou-se obcecado. Seria o grande desafio de sua promissora vida.

O bárbaro vagou pela região seguindo boatos e histórias e, após meses de procura, acabou encontrando o covil da criatura. A lenda era verdadeira no que dizia respeito ao aspecto do Arshgadd'tor: era um monstro apavorante, capaz de fazer qualquer guerreiro fugir apavorado. Mas não Thrkodd'mor.

O guerreiro vociferou seu desafio com arrogância, de machado em punho. Para sua surpresa, porém, a criatura não queria lutar. "Estou velho", disse o monstro. "Existo há tanto tempo que nem me lembro como nasci. Tudo o que quero em minha

vida é descansar e contemplar a passagem do tempo."

"Em todos esses séculos, aprendi mais do que sua raça vai aprender em toda a existência. Fique comigo em meu covil, e ensinarei todos os mistérios que aprendi. Você será o homem mais sábio que esta terra jamais viu".

Mas Thrkodd'mor ignorou a proposta da criatura e atacou ferozmente. Sem opção, o Arshgadd'tor reagiu à altura. A batalha durou sete dias e sete noites. Uma luta sangrenta e tão devastadora que os golpes dos oponentes destruíram toda a área à sua volta: onde haviam gloriosas colinas hoje existe um vale devastado. No fim, Thrkodd'mor foi o vitorioso.

Pronto para receber seu prêmio, o bárbaro abriu o peito do monstro e alimentou-se de seu enorme coração. Porém, a mágoa e a dor do Arshgadd'tor, triste por ter sido obrigado a lutar, tornaram seu sangue amargo como o fel. E junto com o gosto amargo veio uma maldição: Thrkodd'mor seria agraciado com a vida eterna, mas seu corpo envelheceria ainda mais rápido. Seu braço ficaria fraco, incapaz de levantar novamente um machado. Suas pernas, antes musculosas, jamais o levariam a grandes jornadas. E assim aconteceu.

De acordo com a lenda, ainda hoje Thrkodd'mor habita o vale, incapaz de deixá-lo graças à maldição. Os que afirmam tê-lo visto dizem que o outrora altivo guerreiro bárbaro hoje não passa de um velho amargurado, procurando em vão um meio de encerrar sua patética existência.

Shallankh'rom

Durante muito tempo deixada deserta graças às discussões de fronteira com Deheon (ninguém sabia ao certo a qual dos reinos a ilha pertencia), Shallankh'rom foi desbravada há cerca de seis anos a pedido de Thorngald Vorlat. Em pouco tempo a ilha se tornou uma espécie de "colônia de férias" para os nobres de Ahlen. Luxuosas embarcações especialmente construídas faziam a travessia do rio, levando os membros da corte. Todas as famílias nobres tinham pelo menos uma casa em Shallankh'rom. Porém, recentemente, o destino da ilha mudou.

Gwen Haggenfar (HUMANA, MAG13/CLR[WYNNA] 8, NM), a atual sumo-sacerdotisa de Wynna, destruiu simultaneamente todas as suas escolas de magia na distante cidade de Shanower — matando todas as suas discípulas em um massacre sem precedentes na história recente de Arton. Combatida pelos heróis de Shanower nas montanhas Lannestull, a maga destruiu metade da vila e raptou a pequena Mary Littlefoot. É dito que tudo fazia parte de um plano arquitetado por anos a fio, e não um rompante de insanidade, como sustentam outros.

Após estes acontecimentos, Gwen refugiou-se em Shallankh'rom, ergueu uma torre para si e cercou a ilha com um campo de força mágico e intransponível. Ninguém mais entra ou sai de Shallankh'rom. Nobres de várias famílias ficaram presos no local, o que vem trazendo grande desconforto à corte. Dizem que o próprio regente esteve na ilha antes do acontecido e só escapou porque voltou ao continente dois dias antes da chegada de Gwen.

Ninguém sabe ao certo qual o objetivo da poderosa maga, mas estudiosos sustentam que seu intuito é estudar a jovem Mary, pois esta realmente seria a reencarnação da antiga maga louca Hangpharstyth. Estranhamente, Shallankh'rom significa, na língua dos bárbaros da região de Ahlen, "terra da maga"...

Outros Pontos de Interesse

Fortes Shiarydon e Jharydanshar

Estes dois fortes em construção na fronteira com Tyrondir prometem fazer inveja à outrora intransponível Khalifor.

Este empreendimento tem agitado bastante as coisas em Ahlen e no restante do Reinado. Tudo porque o regente Thorngald Vorlat pretende usar os dois fortes não só para refrear um possível avanço da Aliança Negra sobre o território de Ahlen, como também para evitar que o povo de Tyrondir procure abrigo no reino vizinho.

A cúpula de Deheon teme que aconteça o mesmo que na época da imigração para Arton-norte, quando os guardas de Khalifor matavam a sangue frio aqueles que tentavam retornar a Lamnor. Uma medida de Thormy a esse respeito, proibindo a construção ou tomando medidas retaliatórias contra Ahlen, pode ser perigosa — já que o reino regido por Thorngald tem se aproximado politicamente de Yuden nos últimos tempos.

Polêmicas à parte, a região deve sofrer um sensível crescimento nos próximos anos, principalmente quando as duas construções forem terminadas. A iniciativa tem atraído inúmeros trabalhadores de todo o reino em busca de oportunidades.

Guildas e Organizações

A Capa Escarlate

Trata-se de um grupo de quatro aventureiros mascarados que age na cidade de Thartann. Seu principal alvo é a nobreza de Ahlen. Ações do grupo vão desde o seqüestro de nobres para no dia seguinte soltá-los em público em condições constrangedoras (sem roupas, vestidos de palhaço...) até sabotagens à comida das festas no palácio.

A principal característica do grupo é o bom humor. Embora carreguem armas e usem-nas para se defender, a Capa Escarlate raramente apela para a violência. Seu verdadeiro objetivo é desmoralizar a corte, não assassinar os nobres.

A população de divide ao emitir opiniões sobre os aventureiros. Para alguns eles são divertidos e dão à corte o que ela merece. Para outros, são desrespeitosos por tratar pessoas nobres de modo tão rude. Thorngald Vorlat (e outros membros da corte) já ofereceram grandes quantias em dinheiro pela captura ou morte dos "malfeitores", mas até hoje ninguém sequer chegou perto de concluir o objetivo.

O que mais surpreende, entretanto, é a verdadeira identidade dos jovens membros do grupo (sempre mantida em segredo): Wardeed Vorlat (HUMANO, ARI3/GUE4, NB), sobrinho de Thorngald Vorlat; Gaud Rigaud (HUMANO, ARI1/GUE6, CB), neto de Qualit Rigaud; Isolde Schwolld (HUMANA, ARI2/FET4, NB), filha do falecido Corcoran Schwolld; e Grandakk Worgodran (HUMANO, LAD3/GUE3, N), um plebeu descendente de bárbaros. Não se sabe exatamente que evento teria reunido pessoas tão diferentes, mas seu objetivo é acabar com a era de intolerância e excessos da corte em Ahlen usando o próprio dinheiro da nobreza para financiar suas atividades.

Mas nem tudo são flores. Pela própria história do reino de Ahlen, os quatro aventureiros mantém um sentimento de desconfiança mútua. Em Ahlen, nunca se sabe quando e por quem pode-se ser traído...

Os Vultos

Este misterioso bando é formado exclusivamente por licantropos de vários tipos — desde aqueles apenas com aspecto animal, sem poderes, aos homens que se transformam em monstros imensos.

Até onde se sabe, o objetivo principal dos Vultos é simplesmente sobreviver. No Reino da Intriga, enganar os enganadores fingindo ser humano é um desafio para poucos. Apenas ajudando uns aos outros os licantropos têm qualquer chance de escapar à perseguição empreendida pelos nobres. Assim, como uma sociedade secreta, eles fornecem esconderijo e identidades falsas para que outros de sua "espécie" consigam levar vidas mais ou menos normais.

O atual líder da organização é uma criatura de garras felinas e juba selvagem, um jovem homem-gato conhecido como Hakma (LICANTROPO [ESPECIAL], LAD4, CB). Apesar da pouca idade, assumiu a liderança após a morte do pai e antigo líder, também um licantropo. Hakma ainda tenta conseguir o respeito de seus semelhantes e provar que pode protegê-los.

A Rosa de Ahlen

A Rosa de Ahlen foi fundada por Holdinnar Ruvtenn (HUMANO, BRB8, CM), um descendente de bárbaros tão inteligente quanto violento. Seu principal objetivo é traficar clandestinamente a erva achbuld, ultimamente a droga mais popular entre os membros da nobreza.

A erva é cultivada em cavernas no subterrâneo de Midron e transportada por barco para outras partes do Reinado, oculta entre outras mercadorias legais. O poder atual da Rosa é tamanho que a organização tem até uma milícia própria, com direito a guardas de elite que acompanham Holdinnar 24 horas por dia.

Sabe-se que seu principal objetivo é estender as garras do grupo para outros reinos. A única coisa que o impediu até agora tem sido sua enorme desconfiança e prepotência; Holdinnar não crê que possa encontrar subordinados leais o suficiente e tão capazes quanto ele para cuidar de seus negócios em outras regiões.

Divindades Principais

Neste reino de trapaceiros e vigaristas, os deuses mais populares não poderiam ser outros além de Nimb e seu filho Hyninn.

Nimb, o Deus da Sorte e do Azar, é invocado para trazer sorte aos jogadores e azar aos adversários — seja no jogo, seja na vida. É de consenso geral em Ahlen que "esperteza e astúcia são tudo que importa, mas um pouco de sorte não faz mal a ninguém". Os nobres gostam de exibir em seus salões estátuas e tapeçarias de Nimb para atrair as graças do Deus do Caos.

Já o culto a Hyninn, claro, não é praticado tão abertamente — seus seguidores sempre afirmam devotar-se a alguma outra divindade. Por incrível que pareça, algumas famílias conservam em seus palácios templos falsos para Khalmyr, Valkaria e outros deuses mais "virtuosos", para afastar suspeitas. Clérigos de Hyninn atuam como chefes criminosos na maioria das grandes cidades do reino.

Hakma, o jovem líder dos Vultos

Marah é também uma deusa popular, pois este não é um reino que valoriza o combate físico. Além disso, os trapaceiros de Ahlen invocam a Deusa da Paz ou procuram abrigo em seus templos sempre que são apanhados e/ou ameaçados com a força bruta. A contrário do que se espera dos servos desta deusa, os clérigos de Marah em Ahlen são brilhantes manipuladores. Eles preservam a paz, seguindo ordens da Deusa, mas nada os impede de fazer isso também em proveito próprio — por exemplo, aceitando suborno para acalmar uma batalha.

Uma vez que conhecimento é poder, Tanna-Toh é também uma divindade querida. Em Ahlen, seus clérigos são diabolicamente astutos em enganar e manipular dizendo apenas a verdade, sem trair suas obrigações e restrições. Por exemplo, quando diz a um grupo de aventureiros "preciso muito de sua ajuda", um destes clérigos pode na verdade estar tentando usá-los como isca para uma armadilha (e não estaria mentindo).

Seria lógico encontrar uma grande quantidade de clérigos de Sszzaas, mas não é o que acontece. Embora pequenos grupos de cultistas existam em locais secretos, o Deus da Traição é pouco conhecido em Ahlen.

Devotos (legítimos) de Khalmyr, Valkaria, Keenn, Tenebra, Wynna e Thyatis são comuns. Servos de quaisquer outros deuses são muito raros.

Encontros

Nas proximidades das principais cidades a incidência de monstros é quase nula. Entretanto, Ahlen conta com grandes extensões de áreas selvagens, onde o encontro com predadores naturais é freqüente. Isso se deve ao fato de que a corte de Ahlen dá pouca atenção às áreas mais afastadas do centro colonizado do reino. Muitos nobres costumam viajar em grupos para realizar caçadas nas regiões mais selvagens.

Bastante notável é a incidência de dragões em Ahlen — talvez a maior verificada no Reinado. Entre estes, poucos habitam covis tradicionais: a maior parte prefere adotar um disfarce humano e viver secretamente entre os nobres. Participar das intrigas, artimanhas e crueldades da corte palaciana é para eles um prazer inigualável. Pouquíssimos desses dragões farsantes foram desmascarados na história do reino, mas estes já criaram um mito: quando um nobre sobrevive a muitas tentativas de assassinato, todos começam a suspeitar que ele seja na verdade um dragão. (Lembrando que o próprio regente Thorngald Vorlat já escapou de ser morto vezes sem conta...)

Nas regiões florestais é comum a presença de vários tipos de aranha (incluindo as perigosas aranhas-gigantes) e basiliscos. Goblins selvagens também são relativamente comuns, embora ultimamente mostrem-se muito pouco, tentando se esconder dos mercadores de escravos.

Bandos de gnolls e kobolds costumam vagar pelo reino, geralmente assaltando viajantes desavisados. Grupos de assaltantes descendentes de bárbaros também são comuns.

Aventureiros

"Aventureiros" não são vistos com bons olhos em Ahlen, tanto pela corte quanto pelos plebeus. Isso se deve à propaganda negativa implantada exaustivamente pelo Regente. Geralmente tipos assim são vistos como brutos, ignorantes e aproveitadores. Existe uma paranóia muito grande de que os aventureiros que visitam Ahlen o fazem apenas para roubar a riqueza do reino.

Dada a natureza do povo, guerreiros autônomos são muito raros. A maioria dos membros dessa classe em Ahlen faz parte da milícia do reino. Não é comum e nem aconselhável andar com armas à mostra em cidades como Thartann e Nilo, por exemplo — você estaria apenas anunciando abertamente que procura encrenca. (Midron é uma possível exceção.) Bárbaros são mal vistos e tratados como cães.

Ladrões e assassinos são bastante populares, já que esperteza e sutileza são duas características muito valorizadas. Embora exista uma pressão muito forte por parte da Guilda dos Assassinos, a Adaga, ladinos autônomos em Ahlen podem conseguir bons trabalhos extremamente bem remunerados. Também não é raro que um nobre use um assassino contratado como bode expiatório ou testa-de-ferro, o que invariavelmente termina com a execução do infeliz.

Magos ilusionistas ou com habilidades de influência mental são comuns, como parte da nobreza ou a seu serviço. Clérigos também pertencem, na maioria das vezes, à nobreza. Rangers, druidas e alguns bárbaros podem ser encontrados em áreas afastadas, longe da sujeira palaciana.

COLLEN

O Reino dos Olhos Exóticos

Collen é um reino misterioso. Um dos menores do Reinado, maior apenas que a pequena ilha de Hershey. No entento, possui muitas qualidades estranhas e poucas explicações conhecidas.

A principal — e mais famosa — característica estranha é que todo nativo de Collen nasce com olhos desiguais, um de cada cor. Um dos olhos costuma apresentar uma cor mais comum, como castanho ou negro, enquanto o outro é azul, verde, cinza ou castanho-claro. Cores muito mais exóticas, como vermelho, ouro, prata, rosa e lilás também são comuns no "olho exótico" do colleniano. Alguns até apresentam olhos com características de animais, como felinos, pássaros, cobras, peixes...

Apesar da aparência estranha, esses olhos dão aos nativos de Collen uma visão perfeita. Doenças que atingem os olhos ou más-formações como miopia e astigmatismo são completa-

mente desconhecidas no reino. Um pequeno número de nativos pode, inclusive, apresentar habilidades visuais extraordinárias — com possuir a visão na penumbra dos elfos, ou a visão no escuro dos anões, ou ainda ser capaz de ver através de paredes, detectar emanações mágicas ou enxergar coisas invisíveis.

Por tudo isso, muito da cultura colleniana se baseia em olhos e visão. Os olhos são considerados a parte mais importante do corpo — eles são o centro do ser, a representação da alma. Como já é normal para seres humanos, a visão é considerada o mais importantes dos sentidos — qualquer problema ou deficiência na visão é tido entre os nativos como um aviso ou um sinal dos deuses.

As palavras "ver", "enxergar", "visão" e "olhos" são muito mais empregadas na linguagem colleniana. Por exemplo, ao cumprimentar alguém, não se diz "olá", mas sim "é bom ver você". Expressões como "posso ver claramente", "vejo que está com problemas", "nos veremos amanhã" e outras são marca registrada de Collen.

A importância dos olhos e da visão entre os collenianos chega a extremos. Neste reino, qualquer pessoa cega (seja por nascença, doença ou acidente) é tida como amaldiçoada, negada pelos deuses do direito maior e — por conseqüência — de aproveitar a vida. Matar um cego (seja ele nativo ou não) não é aqui um assassinato, mas sim um ato de piedade. Da mesma forma, em combate, ferir o oponente nos olhos e cegá-lo para sempre é muito mais cruel que matá-lo.

Existe a lenda de que os olhos dos collenianos teriam propriedades mágicas, o que atrai o interesse de estudiosos e magos (alguns bastante inescrupulosos). Mais de um necromante já foi perseguido por arrancar os olhos de um nativo sadio, talvez o crime mais grave possível previsto pelas leis do reino.

História

Assim como os reinos de Callistia e Namalkah, Collen manteve muito das tradições e estilo de vida dos bárbaros quem viviam nas ilhas antes da colonização.

Para muitos estrangeiros, Collen é um local pouco sofisticado, onde umas poucas pessoas mais civilizadas moram nas cidades e restante vive em comunidades semi-selvagens, como tribos, espalhadas pelo reino. Essa visão está bem próxima da realidade.

A colonização de Collen não foi caracterizada por grandes conflitos ou aventuras épicas. Começou quando um pequeno grupo de colonos partiu juntamente com aqueles que viriam a fundar Ahlen — mas, desejando livrar-se dos nobres corruptos que dominavam a maior parte da comitiva, decidiu seguir outro caminho. Os colonos acreditaram que as ilhas mais ao sul poderiam ser boas terras para viver.

Sabia-se da existência dessas ilhas graças a alguns contatos (não violentos) com bárbaros que descreviam o litoral e contatos (violentos, sim) com bárbaros saqueadores que vinham pelo mar. As famílias nobres passaram a sonhar com paraísos tropicais, repletos de praias, frutas exóticas e nativos amistosos. De fato, quando o pequeno grupo colonizador chegou à ilha de Collen, descobriu que muito de suas expectativas eram corretas.

Sem a oposição direta de Ahlen, que a essas alturas já havia sido fundada, foi declarado que as quatro grandes ilhas poderiam formar um novo reino. Desde aquele momento, a família Hogarth foi escolhida como a voz de Collen — não aqueles que mandavam no reino, mas que falavam por ele.

Os nativos, um povo de pescadores, não criaram problemas — e os colonos, após tantos anos de sofrimento, não tinham nenhum interesse em lutar. Vieram como amigos, não como invasores ou conquistadores. Atritos foram muito raros, e quase sempre resolvidos sem violência. Os dois povos rapidamente formaram uma só cultura. Como conseqüência, o povo de Collen (hoje completamente miscigenado com os bárbaros locais, como também aconteceu em Callistia) perdeu grande parte do antigo porte aristocrata e pouco se importa com títulos ou castelos. São gente que valoriza a vida simples e o contato com a natureza.

Mesmo a agricultura e pecuária são pouco praticadas em Collen. Grande parte dos nativos prefere viver da caça, pesca e coleta de frutas nas inúmeras florestas do reino — a maioria da população vive nas proximidades dessas florestas, em comunidades que mais lembram pequenas vilas. Apenas dois pontos do reino podem ser considerados núcleos metropolitanos; Horeen (a capital) e Kriegerr.

A ocorrência de olhos desiguais entre os nativos começou quando nasceram os primeiros filhos de colonos e bárbaros. Inicialmente, o fato trouxe temor — os mais alarmistas clamavam ser uma maldição, um aviso dos deuses para que os povos não se misturassem. Muitos bebês foram rejeitados, outros abandonados, e alguns até sacrificados. No entanto, com o tempo, descobriu-se que os portadores de olhos especiais podiam enxergar bem, e às vezes ver coisas que os outros não podiam. Aos poucos, o medo e preconceito abandonaram o coração dos pais, e possuir olhos diferentes tornou-se motivo de orgulho.

No início, estudiosos teorizaram que os olhos de Collen seriam simples fruto da mistura de raças. Mais tarde descobriu-se que essa não pode ser a causa verdadeira, uma vez que qualquer pessoa nascida no reino — sejam seus pais nativos ou não — apresenta os mesmos olhos exóticos. Ainda mais misterioso é o fato de que o mesmo acontece com semi-humanos e algumas outras raças humanóides. Suspeita-se do envolvimento dos deuses do Panteão, embora não se saiba exatamente qual.

Clima e Terreno

Graças às diversas correntes marítimas, além do próprio clima da região, Collen é um reino que possui praticamente o mesmo tipo de clima em toda a sua extensão, com variações praticamente inexistentes. As ilhas do reino são banhadas por correntes quentes e abundantes, que elevam a temperatura e criam massas de ar quente, detendo o frio das Uivantes.

A temperatura é subtropical, com pequenas alterações durante o ano, mas pouco significativas. Em geral, em qualquer

ponto do reino, em qualquer época do ano, o clima é agradável, com temporadas de chuvas sem exageros.

Collen é coberto de florestas, com poucas montanhas ou desfiladeiros (Alta Vista é uma exceção). Os colonos pouco mudaram a paisagem natural, evitando desmatamentos. Além de florestas, temos também vastas planícies — onde os nativos estabelecem suas cidades e constroem suas estradas.

Fronteiras

Como reino insular, Collen não possui fronteiras físicas com outros reinos — ele está bem afastado dos demais pelo Rio dos Deuses, que vem do norte. Sua ilha maior, de fato, é formada por um delta deste rio. Dezenas de quilômetros de água corrente separam Collen dos reinos de Tollon (a oeste) e Ahlen (ao norte). Ao sul fica o famigerado Mar Negro.

População

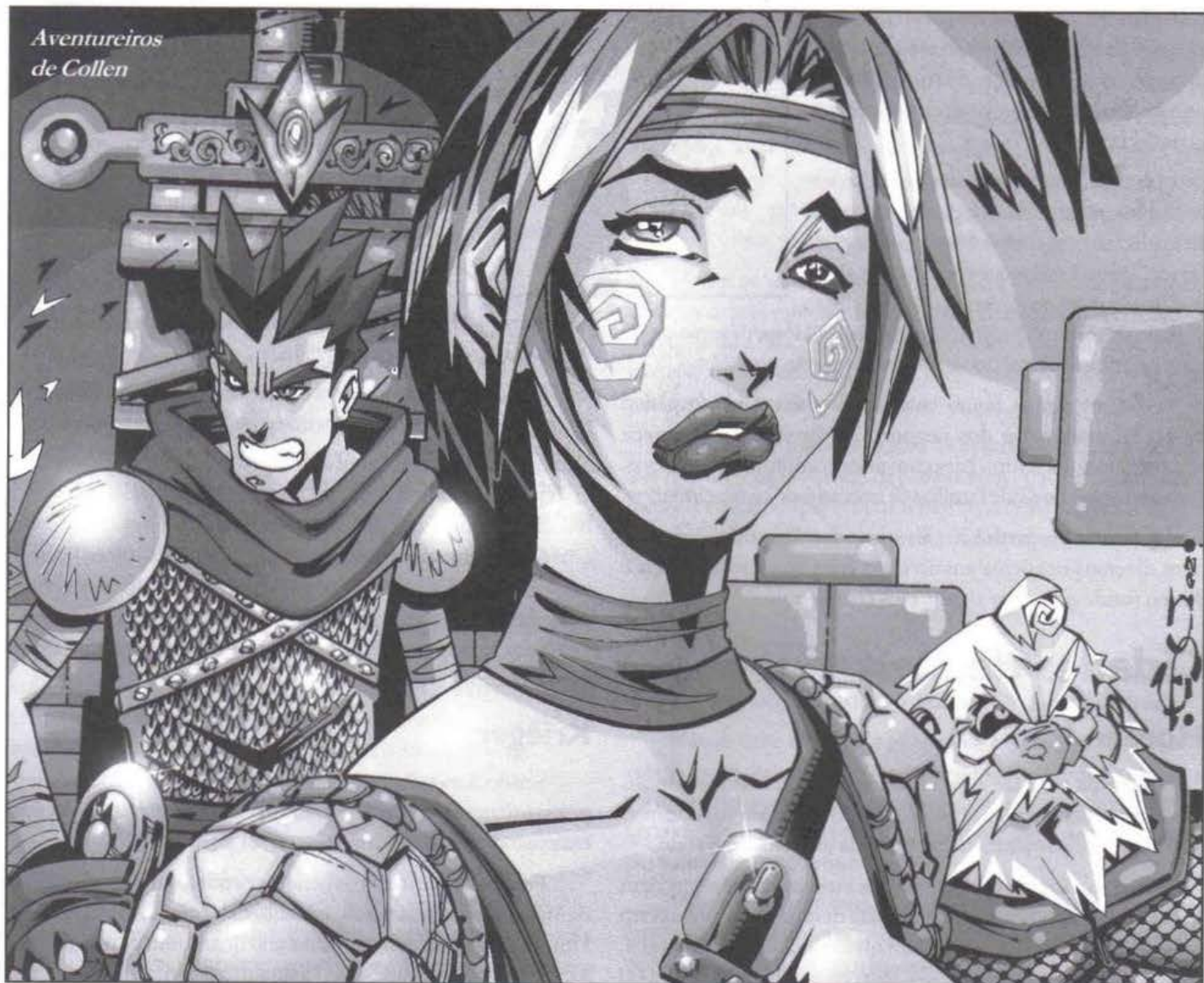
Tanto pelo seu território reduzido quanto pela colonização pouco intensiva, Collen é um reino pouco populoso. As más línguas em Valkaria comentam que "Collen podia ser um bairro ou um parque aqui na cidade..."

Collen tem cerca de apenas 40.000 habitantes, sendo que boa parte vive em comunidades próximas a florestas e matas. Não há, entretanto, estimativas exatas; esse número pode ser bem diferente, devido à dificuldade em contactar as comunidades mais afastadas.

A raça humana compõe a maior parte da população (90%), com uma considerável incidência de halflings (6%) e goblins (1%). Estes formam comunidades isoladas, quase sem contato com os humanos — alguns, inclusive, são hostis. Outras raças (3%) encontradas no reino são anões, fadas, orcs, meio-orcs, meio-elfos e elfos-do-mar.

Por um motivo que nenhum estudioso artoniano consegue explicar, os collenianos são dotados de visão perfeita — ou até melhor. Todos os nativos de Collen têm excelente visão, nunca possuindo problemas ou doenças relacionadas aos olhos. Além disso, aqueles que resolvem ser aventureiros normalmente tomaram essa decisão porque têm algum poder especial de visão.

O povo de Collen está entre os mais pacíficos e pouco ambiciosos do Reinado. Raramente entram em disputas de qualquer tipo. Por conta disso poderiam ser um alvo fácil para conquis-

Aventureiros de Collen

tadores ou manipuladores (especialmente de Ahlen), mas seu reino não tem riquezas naturais que poderiam atrair a cobiça estrangeira.

Como é normal entre pescadores, os collenianos são muitíssimo pacientes. Comentários preconceituosos sobre seus olhos são recebidos com sorrisos ou gargalhadas, como se fossem bobagens ditas por crianças. Para eles, atos malignos ou criminosos raramente são intencionais — apenas mal-entendidos. Será sempre muito difícil irritar ou ofender um colleniano.

Olhos diferentes são comuns entre collenianos

Regente

Enquanto a maioria dos regentes são tidos como pessoas importantes e sempre ocupadas, com inúmeros problemas do reino para resolver, Lorde Godfrey Hogarth (HUMANO, ARI5, NB) não tem muito de que reclamar.

Assumindo o papel hereditário de regente de Collen, Godfrey não é visto pelo collenianos como o responsável direto pela solução de cada problema do reino. A forma de pensar de Collen incentiva que os próprios habitantes resolvam os problemas locais, quando possível.

Os collenianos consideram Hogarth como seu representante e sua voz perante o resto do Reinado, não um superior ou figura de autoridade. Tanto é assim que não há um "palácio real", um prédio ou estrutura que simbolize a sede do governo. A própria casa da família Hogarth serve como ponto de reuniões e decisões, quando estas são necessárias.

Godfrey é uma figura bastante popular. Um simpático viúvo, administrador dos negócios da família, e que parece sempre ter algum tempo para conversar com amigos e vizinhos. É comum que ele ajude famílias de necessitados e funcionários.

A família Hogarth é a mais antiga família nobre do reino, com diversos negócios envolvendo comércio entre Collen e Ahlen (onde possuem alguns elos familiares e de amizade).

Cidades de Destaque

Horeen (capital)

Fundada para ser a capital do reino e grande metrópole, Horeen é o maior centro urbano de Collen. Mas um viajante mais experiente dificilmente irá considerá-la uma cidade grande.

Horeen não possui o tamanho de uma capital de reino, nem metade das comodidades que se espera de uma metrópole. Nem mesmo o comércio é tão desenvolvido quanto se esperaria. Pouco mais que uma grande vila, Horeen possui cerca de 10.000 habitantes — uma população impressionante para os nativos, mas muito pouco para uma cidade.

Como ocorre nas outras cidades do reino, o poder administrativo e decisivo está nas mãos de uma família nobre, que comanda hereditariamente a cidade e boa parte da região ao redor. Em Horeen a família nobre importante são os Hogarth, que também regem o reino.

Sendo uma das cidades mais avançadas do reino, Horeen mantém algum comércio com Ahlen, enviando peles, caça, peixes e frutos coletados em troca de bens manufaturados e produtos agrícolas cultivados. Lorde Godfrey, o regente, encabeça os negócios da cidade.

Kriegerr

Sendo a cidade mais próxima de Tollon, Kriegerr tem praticamente a mesma importância para Collen quanto Horeen, excetuando-se o fato desta última ser a capital.

Praticamente todos os bens comercializados com o Reino da Madeira passa pela cidade, administrada pela família Couthbert. Um pouco menor tanto em tamanho quanto em população que a capital (com cerca de 4.000 habitantes), Kriegerr tem alguns

atrativos extras, além do comércio.

Diferente do costumeiro no reino, há na cidade um grande Templo de Allihanna, onde a deusa da natureza é reverenciada mesmo dentro dos muros da cidade. Os sacerdotes que mantêm o templo na verdade são Clérigos do Panteão — que prestam devoção a todos os deuses de igual forma —, mas sentem que devem homenagear em especial a Deusa da Matureza, pois essa é a função deles nesse reino. Druidas se sentem muito bem no templo, e são acolhidos com muita reverência.

Há o estabelecimento de Kaee Kalaan (HUMANO, ESP8, N), descendente de um doutor de Salistick que se mudou para Kriegerr anos atrás, para se aposentar. Kaee atende pessoas vindas de outros reinos que tenham problemas com os olhos. Comenta-se que, embora seus honorários sejam altos, ele consegue reverter maldições, curar cegueira e até recuperar olhos perdidos.

Var Raan

Esta pequena cidade portuária fica em um ponto da costa, no extremo sul do reino. Sua localização garante um certo grau de isolamento, pois poucas rotas marítimas passam por essas costas, visto que não há portos de interesse, por exemplo, em Tyrondir.

Em todos os aspectos, Var Raan é isolada. Os collenianos das regiões mais ao norte acreditam que os varraanianos abrigam piratas, acolhendo-os e escondendo-os quando eles precisam. Em Collen a pirataria não vista com bons olhos, e a cidade de Var Raan acabou por ficar com fama de traidora com o passar dos anos.

Os habitantes costumam protestar contra essas afirmações, mas nem eles parecem ser muito convencidos de que não há piratas na cidade. Essa desconfiança não é muito comentada fora das fronteiras de Collen, por ser um assunto interno.

Lardder

Esta é a única cidade colleniana que não fica na ilha principal. As tentativas de colonizar a Ilha das Cobras e Toeran não deram certo, mas em Lardder não houve problemas.

A cidade possui o mesmo nome da ilha, e é pouco mais que uma vila pesqueira. Pelo seu tamanho e pouco tempo de fundação, Lardder é a cidade onde menos pode ser encontrado. Não há hospedarias ou estalagens, nem serviços como estrebarias, ferreiros, armeiros...

Como um ponto positivo, Lardder é considerada um excelente local de descanso e repouso, procurado por nobres e profissionais cujo trabalho exige muita responsabilidade. Conta-se que o próprio rei Thormy estaria planejando uns dias de descanso em Lardder, assim que algumas questões urgentes fossem resolvidas...

Geografia

Alta Vista

A ilha principal do reino, assim com as outras três menores, têm colinas suaves e poucas montanhas. Mesmos estas últimas são de baixa altitude, e fáceis de escalar. A única exceção é Alta Vista, o ponto mais alto do reino. Com perto de 1.300m de altura, a montanha serve como mirante e diz-se que de seu topo — em dias claros e sem nuvens — pode-ser ver a costa de Ahlen além do Rio dos Deuses. E durante a passagem de Vectora pelo reino, Alta Vista proporciona a mais magnífica visão da cidade voadora que se pode ter em qualquer ponto do Reinado.

A escalada é demorada, mas não difícil. Poucos animais naturais vivem ali, visto que a fauna local prefere florestas, mas a descoberta de alguns covis de monstros já foi relatada.

Como olhos e visão são temas muito importantes para os collenianos, Alta Vista é considerada um monumento nacional, um motivo de orgulho. ("Arton pode ter outra montanhas mais altas, mas nenhuma com uma vista com esta!")

Ilha das Cobras

Os collenianos costuma evitar algumas matas e florestas, por motivos simples e racionais, como animais perigosos, falta de caminhos para voltar, ou a proximidade de algum covil de monstro.

Mas poucos lugares são tão temidos e evitados quanto a Ilha da Cobras. A menor das quatro ilhas que compõem o arquipélago de Collen é totalmente coberta por matas densas, com algumas pequenas colinas. Ela é totalmente desabitada. Pelo menos, por seres humanóides.

A ilha é o lar de dezenas de variedades únicas de cobras e serpentes, algumas cujo veneno não possui antídoto e que nenhum clérigo consegue anular através de magia. Esse fato por si só é muito estranho, pois em nenhuma parte de Collen existem cobras ou serpentes. Apenas nesta ilha.

Todas as tentativas de colonizar a ilha falharam, e seus desbravadores nunca mais voltaram. Existem centenas de histórias sobre a ilha, a maioria delas envolvendo questões sobrenaturais ou algum tipo de monstro-serpente. E a cada dia que passa, mais histórias são criadas.

Aquela que mais aterroriza os estudiosos é que este seria um dos lugares favoritos de Sszzaas em Arton, e seus planos para ele (mesmo que o deus tenha morrido) seriam terríveis. Alguns cultistas de Sszzaas consideram a ilha um ponto sagrado para sua fé.

Toeran

Depois da própria Collen, a segunda maior ilha é chamada Toeran, mas também conhecida como "A Grande Cama".

Não se sabe ao certo o porquê do nome, mas tem alguma relação com uma cantiga dos antigos habitantes de Collen, que mencionava uma grande criatura-deus se levantando de sua Grande Cama e atravessando as ilhas, para depois voltar a perambular pelo continente.

Muitos clérigos e estudiosos pesquisaram a tal cantiga e não encontraram nenhuma prova ou evidência de sua possível veracidade. Verdade ou não, nenhum colleniano se arrisca em

morar em uma ilha que pode ser destruída a qualquer momento quando a tal criatura despertar...

Outro fator que ajuda a manter a ilha desabitada é a estranha ocorrência de grandes animais, por vezes pesando duas ou três vezes mais que o normal para suas espécies.

Floresta de Karggiin Taas

Collen é pleno de florestas, com nativos vivendo às suas bordas ou mesmo dentro delas. A natureza é respeitada e considerada como uma irmã e companheira. Menos em Karggiin Taas.

Esta floresta é escura e sombria. Sons e terríveis e assustadores são ouvidos o tempo todo. Várias pessoas mencionam aventureiros que enfrentaram seus últimos confrontos aqui. As mães dizem que crianças mal-comportadas são levadas pelos monstros que vivem em Karggiin Taas e têm seus olhos arrancados.

Poucos sabem (ou viveram para contar), mas realmente existe um monstro na floresta, muito cruel e perigoso. Uma hedionda criatura, meio-homem e meio-aranha, mantém um pequeno reino particular dentro de Karggiin Taas, comandando milhares de aranhas normais e gigantes. Ele se denomina Taas e REALMENTE coleciona os olhos de suas vítimas. Até o momento, ninguém o confrontou diretamente e sobreviveu.

Rios Llenn e Coraan

Os dois maiores rios que passam pelo interior da ilha de Collen são o Coraan e o Llenn, que teriam originado o nome da ilha — e do reino. Rios calmos e tranqüilos, facilmente navegáveis, só não servem como uma prática via de transporte através do reino por um detalhe: ambos passam pela Mata dos 100 Olhos, a floresta povoada por observadores.

Um fato curioso sobre esses rios é que, pelo que os mapas mostram, ele se cruzam em algum ponto da Mata dos 100 Olhos. Ninguém sabe ao certo como seria esse cruzamento, pois não foi possível chegar ao ponto exato, mesmo enfrentando os perigos da estranha floresta.

Certa vez, um jovem aventureiro tentou encontrar o cruzamento dos rios usando um barco camuflado para se esconder dos monstros. Devido ao estrategema — ou talvez por pura sorte — ele não foi atacado pelos observadores. Navegou o Coraan desde um pouco antes da mata até sua saída.

O mais impressionante é que ele afirma NÃO ter encontrado o rio Llen em nenhum ponto do trajeto! Ninguém sabe explicar o fato.

Outros Pontos de Interesse

Mata dos 100 Olhos

A Floresta de Kargiin Taas é um lugar temido por seus perigos e aspecto assustador, onde uma pessoa pode encontrar a morte ou algo pior. Outra floresta do reino também é evitada e temida, mas por ser o lugar mais estranho da ilha.

A Mata dos 100 Olhos parece — a princípio — uma floresta normal, com vegetação densa e abundante, mas basta se aproximar para notar que muitos elementos não são como deveriam. Animais e plantas nascem de formas diferentes e bizarras, como coelhos com asas, pássaros com línguas de sapo, flores que latem ou perseguem abelhas... é como se a floresta fosse o laboratório de algum mago insano.

Um estudioso teorizou certa vez que a mata estaria sobrecarregada de energia mágica sem controle (similar a certas áreas no reino de Wynlla) e essa energia alterava as leis normais. Vários druidas tentaram reunir seus esforços para "consertar" o local, mas não conseguiram.

Outra possível causa para o fenômeno seria a presença dos observadores. Também comuns no Vale dos Observadores em Petrynia e nos subterrâneos de Triunphus, estes monstros esféricos flutuantes emitem estranhos poderes mágicos a partir de seus olhos muitos, incluindo um raio de anti-magia que emana de seu grande olho central. No entanto, na espécie encontrada em Collen, o olho central da criatura não anula magia, e sim "torce" seus efeitos.

Outro grande mistério da Mata é que em algum ponto de seu interior os rios Lleen e Coraan deveriam se cruzar, mas por alguma razão inexplicável isso não acontece. Qualquer navegante que decida atravessar a floresta descendo um dos rios pode percorrer todo o caminho sem encontrar o outro (se sobreviver aos monstros, é claro).

Ruínas de Tooree

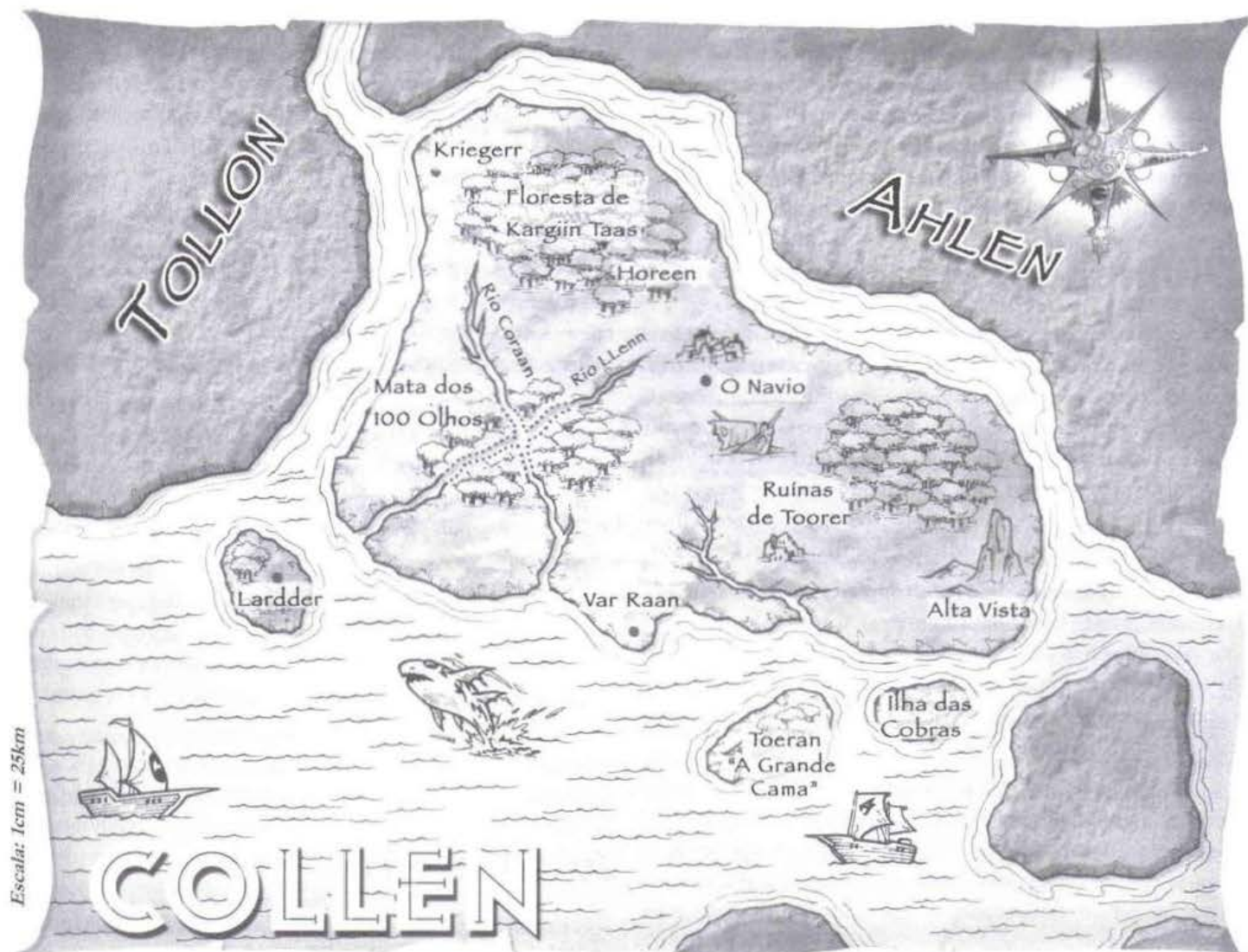
Estas ruínas já existiam antes da chegada dos colonizadores. Os bárbaros diziam que pertenciam a um "homem mau" chamado Tooree, Aquele que tudo Vê.

As histórias sobre Tooree mudam de tribo para tribo. Elas dizem que Tooree poderia ser um bruxo, um xamã, um líder guerreiro, um demônio ou um monstro, sem nunca chegar a um consenso. Como não há registros escritos ou testemunhos reais de encontros com tal personagem, ninguém sabe quem (ou o que) ele foi.

Aqueles que ousaram explorar as ruínas falam de muitas armadilhas, mortos-vivos e labirintos confusos, mas nenhuma pista real sobre sua função ou seu antigo dono. Acredita-se que ainda existam tesouros a serem descobertos no local.

O Navio

Perto do ponto central do reino, perto de algumas pequenas colinas — e a quilômetros da costa ou do rio mais próximo —, um grande navio está meio enterrado no solo, com a figura da proa (uma linda donzela élfica) apontando para o céu.

A embarcação apareceu repentinamente, há 35 anos, durante a noite. Ninguém sabe explicar seu surgimento, ainda que pareça obra de uma magia de teleporte que deu muuuito errado. Embora traga o nome pintado no casco ("Soberba Beatitude"),

ele é chamado pelos locais apenas de "O Navio" e usado como abrigo ou moradia temporária por viajantes.

Ao contrário do que se possa pensar, o Navio não é assombrado. Muito pelo contrário, ele emana uma aura de tranqüilidade e paz que torna a embarcação e a região ao seu redor agradáveis e reconfortantes.

Guildas e Organizações

A Sociedade do Terceiro Olho

Esse grupo secreto, sediado em Horeen e Kriegerr, acredita que os observadores são criaturas sagradas, enviadas pelos deuses para selecionar poucos mortais escolhidos e presenteá-los com poderes incríveis.

O culto começou quando Boraan Daortaag (HUMANO [ALTERADO], MAG 7, CM) teve um encontro com um observador na Mata dos 100 Olhos. A criatura monstruosa o atingiu com um dos raios de seus olhos — mas Boraan não morreu. Em vez disso, um terceiro olho abriu-se em sua testa. Com o tempo, ele descobriu que através desse olho podia lançar magias como um mago. Convencido de que havia sido escolhido pelo observador para transmitir sua mensagem, Boraan começou sua cruzada, espalhando para uns poucos escolhidos a "verdade".

Boraan aceita entre seus seguidores apenas collenianos que tenham poderes óticos especiais, pois acredita que estes estão "no caminho". O culto é bastante temido, pois sabe-se que eles ocasionalmente sacrificam vítimas em rituais para os observadores. Sabe-se também que eles planejam, de alguma forma, entregar o comando do reino a esses monstros. Como exatamente isso será feito, talvez nem mesmo o próprio Boraan saiba ainda.

Sszzaazitas da Ilha das Cobras

Sem que ninguém em Collen saiba, a Ilha das Cobras — ou melhor, seus subterrâneos — é um local secreto de culto ao Deus das Serpentes.

Conhecendo o terror dos collenianos pela ilha, os Sszzaazitas fomentam boatos cada vez mais terríveis para manter todos afastados do local. Os próprios cultistas elaboram novas lendas e rumores sobre coisas terríveis que acontecem ali, para manter os curiosos afastados. (Claro que essa estratégia nem sempre funciona; histórias sobre monstros afastam pessoas comuns, mas atraem aventureiros como o mel atrai abelhas!)

Para entrar e sair da ilha, os Sszzaazitas se utilizam de

passagens subterrâneas e túneis secretos, equipados com portais de teleporte e dispositivos mágicos semelhantes para facilitar suas viagens. Em redes de túneis sob a ilha existe a maior comunidade de homens-serpente atualmente existente em Arton. Muitos deles foram trazidos de volta à vida pelo sumo-sacerdote de Sszzaas, e outros são humanos e semi-humanos horrivelmente transformados através de estranhos rituais.

Divindades Principais

As florestas do reino foram muito respeitadas durante a colonização, e ainda são até hoje. Os collenianos se orgulham da maneira como são ligados à natureza e da forma como a tratam. Então não é surpresa nenhuma que Allihanna e o Grande Oceano sejam as duas divindades mais cultuadas em um reino coberto de florestas e cercado pelo mar. Allihanna é mais venerada nas comunidades afastadas, enquanto o Grande Oceano tem mais templos nas cidades grandes do reino, assim como nas litorâneas.

O culto a Khalmyr é tido como uma crença "mais civilizada e elevada", sendo bem popular entre os nobres. Alguns dizem que os nobres não acreditam ou louvam realmente o Deus da Justiça — apenas "seguem a moda", copiando os costumes de reinos como Deheon ou Ahlen. Os clérigos e paladinos se esforçam para apagar essa imagem junto ao povo.

Ao contrário do que se poderia esperar em um reino florestal, a igreja de Tanna-Toh tem uma presença considerável, com a autoproclamada missão de levar civilização às partes mais remotas. Também devido à natureza tranqüila e pacífica do povo, Marah tem muitos adeptos em Collen, que consideram o local como uma paraíso na terra. Azgher, em seu aspecto de Deus Vigilante, também tem seu lugar assegurando entre os devotos, enquanto cultistas de Sszzaas escondem-se na Ilha das Cobras. Servos de outros deuses são raros, mas mesmo assim podem existir em pontos isolados.

Encontros

As florestas de Collen são ricas em vida animal, e nem todos são pacíficos e inofensivos. Grandes predadores, como lobos, felinos e ursos, são os perigos mais freqüentes nas matas do reino. Felizmente, nada que um ranger ou druida atento não possa evitar.

Já os monstros são uma questão completamente diferente. Criaturas florestais sobrenaturais são comuns, como fadas, mantícoras, cocatrizes, basiliscos, aranhas-gigantes e outros. Também existem monstros maiores, como hidras e dragões, mas estes são mais raros.

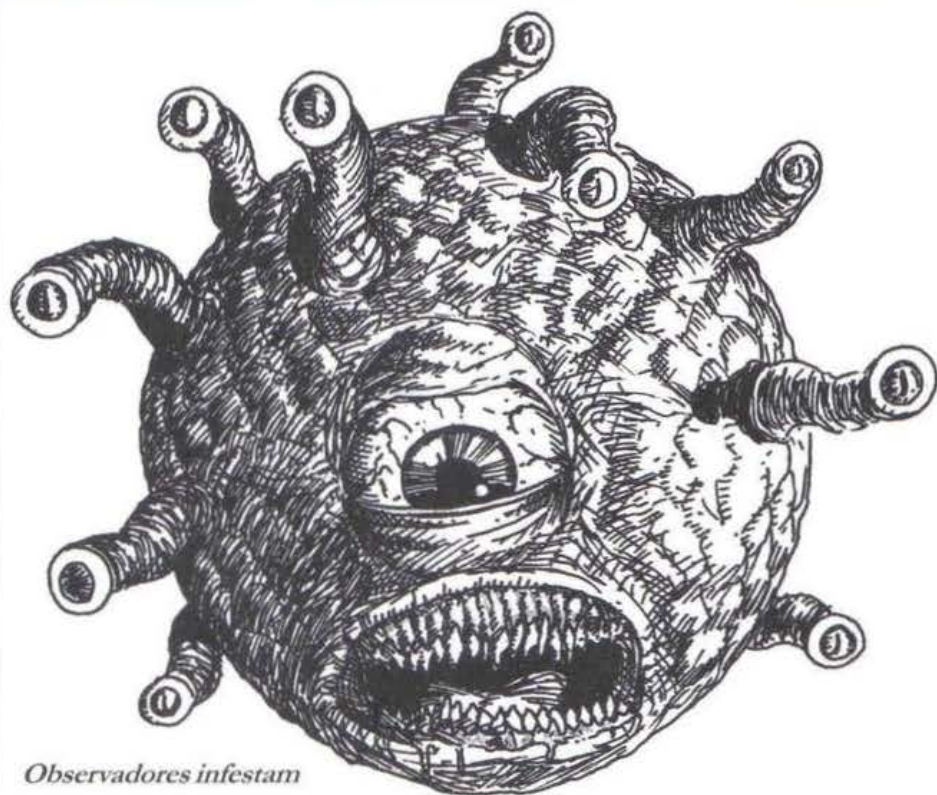
Por motivos desconhecidos, não existe nenhum tipo de cobra, serpente ou qualquer animal com características ofídias em toda Collen, com exceção a Ilha das Cobras. É como se todas as serpentes do reino fosse "guardadas" ali. Os nativos podem contar uma infinidade de histórias e superstições a respeito.

Nas regiões litorâneas, a diversidade de encontros aumenta. Várias criaturas marinhas são trazidas pelas correntes do Mar Negro, mas os ataques mais comuns são realizados por piratas e saqueadores.

Aventureiros

Em outros pontos do Reinado, Collen é considerado quase um reino bárbaro, vítima de alguma maldição, com pessoas de olhos estranhos. Mas esse tipo de preconceito não dura muito quando você conhece pessoalmente um aventureiro colleniano.

Quando um colleniano nasce com poderes óticos especiais, é muito provável que acabe se tornando um aventureiro — uma vez que esses poderes podem se mostrar extremamente úteis na exploração de masmorras e outras missões típicas. Grande parte dos nativos que trilham o caminho da aventura costumam ter ligação maior com a natureza, em especial florestas e matas. Rangers, bárbaros, druidas e xamãs vindos de Collen são mais conhecidos. No entanto, não é incomum que o reino produza heróis mais sofisticados, como guerreiros, cavaleiros e até swashbucklers vindos da capital ou de Kriegger.

Como seria de se esperar, os clérigos das religiões mais populares também são excelentes candidatos a aventu-

Observadores infestam a Mata dos 100 Olhos

reiros. Várias profissões que dependem de uma boa visão — como escribas, artilheiros, batedores, vigias e espiões, são populares entre os collenianos que procuram oportunidades fora de seu reino. E aqueles capazes de "enxergar magia" muitas vezes acabam se tornando magos ou feiticeiros.

HERSHEY

O Reino da Guloseima

Conhecido por todo o Reinado por fabricar o gorad, Hershey também acumula a fama de ser o menor reino do continente, e um dos mais distantes.

A guloseima hoje conhecida como gorad foi inventada décadas atrás, quando o fazendeiro Cohared Frostand se utilizou de leite e frutas locais — encontradas apenas na ilha de Hershey — para preparar um tipo de alimento altamente energético e durável, em barras, que poderia ser utilizado como ração de viagem por aventureiros. Inesperadamente, contudo, as tais barras se mostraram muito mais saborosas que qualquer ração convencional. As barras açucaradas de coloração marrom e sabor marcante agradaram não apenas os aventureiros, mas também ao povo comum. Especialmente crianças.

Mercadores levaram o gorad para outros lugares, tornando-o conhecido e apreciado nos reinos vizinhos. Pedidos de exportação começaram a chegar. Percebendo o potencial de seu invento, Frostand procurou o apoio do regente. Este percebeu que poderia usar as rotas comerciais como forma de espalhar as barras e torná-las um sucesso, uma fonte de renda que salvaria as finanças do reino.

Mas, para isso, a produção do gorad precisava ser aumentada. Cohared ensinou a receita a outros fazendeiros — mas mantendo em segredo alguns ingredientes, que poderiam ser substituídos sem alterar o sabor essencial. Por conta dessas diferenças, surgiram no reino numerosas variantes de gorad; branco, amargo, mais frutas, mais leite... dependendo da região ou do fabricante. Em menos de um ano, praticamente todas as fazendas de Hershey produziam gorad ou matérias-primas para sua fabricação (leite, açúcar, frutas e mel, por exemplo).

A barra açucarada logo se tornou uma iguaria entre os nobres e regentes do Reinado, presença obrigatória em grandes festas ou banquetes (especialmente quando envolvem crianças). Além disso, seu intento original — ser uma nova ração energética para viagens — também foi alcançado. Apesar do preço elevado, aventureiros costumam incluir gorad em suas provisões, especialmente quando atuam em regiões frias. (As barras tendem a derreter quando expostas ao calor forte.)

Apesar de sua ampla divulgação dentro das fronteiras do reino, a receita do gorad é considerada um segredo e patrimônio nacional. Tamanha é a importância de sua proteção que as leis locais aplicam penas severas contra quem revelar a receita para estrangeiros. O próprio mago real de Hershey tem se especializado em magias para apagar esse conhecimento da memória de quaisquer espiões capturados.

História

Os colonizadores que fundaram Hershey são lembrados na história de Arton como aqueles que chegaram mais longe em Arton-norte, e os primeiros que fizeram contato com o Império dos Minotauros.

Tudo começou com um grupo de colonos partiu de Petrynia, quando este reino já estava estabelecido. A caravana era constituída totalmente pela família Hershey, que também deu nome ao reino-ilha e o comandou hereditariamente por muitos anos. Infelizmente, os Hershey não era bons administradores e não tinham nenhuma visão sobre como comandar uma nação. Durante a época "Hershey" houve muita pobreza e descontentamento no recém-fundado reino.

Para resolver os problemas com o tesouro, os regentes aumentavam os impostos e a taxação sobre os comerciantes. Isso causava tremendo descontentamento entre a população. Anos de protesto e pressão popular forçaram os Hershey a abrir mão do comando do reino. Hoje em dia Hershey escolhe seus regentes entre as famílias dos comerciantes mais influentes, aqueles com mais empregados, ou aqueles que promovem mais melhorias para a nação.

Por volta dos anos 1249-1251 o reino sofreu inúmeros ataques de saqueadores do mar, e de goblinóides vindos do continente. O pequeno exército local não era suficiente para deter os atacantes ou evitar os saques. A situação parecia não ter solução, até que uma caravana comercial de Tapista foi atacada pelos saqueadores (por engano). A guarda dos minotauros retaliou quase que imediatamente, perseguindo e aniquilando os criminosos.

Entendendo que o pacato povo da ilha não sabia como "lidar" com inimigos, os minotauros não responsabilizaram Hershey pelo ataque. No entanto, seguindo sua tendência de proteger os mais fracos, a força militar dos minotauros iniciou uma campanha para eliminar os bandidos que ameaçavam o comércio em Hershey — uma missão simples para um exército tão grande em um território tão pequeno.

Tapista proclamou Hershey como seu reino protegido, responsabilizando-se por sua segurança e proteção. Muitos temeram que a população local terminasse como escravos dos minotauros, mas isso não aconteceu — o regente Aurakas decidiu apenas tributos em ouro pela proteção oferecida. Temendo uma invasão, o regente de Hershey acabou aceitando a presença das forças de Tapista em seu território para proteger as estradas do reino. Hoje, legionários podem ser vistos patrulhando as principais rotas comerciais, enquanto navios de guerra vigiam as rotas marítimas. (Todos no Reinado concordam que

isso é proteção demais contra simples assaltantes e ladrões; por outro lado, todos no Reinado também sabem como os minotauros gostam de exibir sua força...)

Durante anos, as taxas de "proteção" dos minotauros chegaram bem perto de arruinar a economia do reino. Apenas o advento do gorad reergueu o tesouro, proporcionando também acordos comerciais mais vantajosos para Tapista — que acabou se tornando, também, um grande consumidor de barras açucaradas!

A segurança proporcionada pelos minotauros, aliada ao comércio de gorad, fez crescer a riqueza do reino — agora bem administrada por regentes com visão e experiência em negócios. Um detalhe que passa despercebido por muita gente é que os hersheyers são excelentes negociantes, com um habilidade ímpar para vender, comprar e ter lucro. O recente sucesso do gorad, que está reerguendo a economia local, é uma prova disso. Vale lembrar também que Hershey é um ponto-chave nas rotas comerciais entre Tapista e o restante do Reinado, de forma que muitas caravanas de mercadores passam por ali.

Hershey é a única nação do Reinado com legiões de outro reino protegendo seu território — um fato com repercussões políticas e diplomáticas mais sérias do que parece à primeira vista. As leis de Tapista sobre escravidão são aceitas e toleradas hersheyers, sendo que algumas de suas fazendas empregam mão-de-obra escrava. Os conselheiros do rei Thormy temem que o sucesso econômico de Hershey possa ser associado às práticas escravagistas e outras tradições dos minotauros.

É praticamente um milagre que Hershey ainda consiga se manter independente de Tapista. Teme-se que, a qualquer momento, os minotauros decidam tornar um membro de sua raça o novo regente. Caso isso aconteça, uma grave crise política pode ter início.

Clima e Terreno

A pequena extensão do reino não permite grandes variações climáticas. Pode-se dizer, então, que Hershey apresenta clima temperado em todo o seu território, sem variações. Correntes de ar das Uivantes proporcionam um inverno bastante frio, com muita neblina — mas quase nunca com neve, e na maior parte do tempo pode-se dispensar roupas pesadas. Já o verão é ameno, com chuvas regulares.

O tipo de terreno mais comum são planícies, com ocasionais colinas e florestas. É uma geografia extremamente propícia para campos de cultivo e criação de gado bovino, as principais atividades comerciais no reino.

O terreno fica mais acidentado, com colinas mais elevadas e menos florestas, nas proximidades das Montanhas Rourben. O reino possui um único vale, formado pelo rio Gunnan, onde ficam as terras mais férteis da região.

Fronteiras

Hershey é uma ilha localizada exatamente na foz do Rio dos Deuses, não possuindo fronteiras diretas com outros reinos. Pode-se percorrer toda a sua extensão oeste-leste em apenas quatro ou cinco dias a cavalo, ou dez dias a pé.

Ao norte do fica o imenso império de Tapista, e a leste está Petrinya. Essa curiosa localização permite que Hershey fique no caminho de algumas das principais rotas comerciais entre Tapista e o resto do Reinado, o que é muito proveitoso e lucrativo.

A posição de Hershey também marca o limite oeste do Mar Negro, que a partir deste ponto passa a ser parte do Oceano.

População

O reino-ilha é o menor do Reinado, com apenas 5.000 habitantes. Humanos são a maioria (95%), mas o reino também tem nativos halflings (3%) e minotauros (1%), sendo estes em sua maioria soldados a serviço de Tapista. Os minotauros não formam comunidades próprias em Hershey, nem formam haréns; em geral vivem em postos avançados, bases militares ou mesmo habitações próprias nas vilas que são encarregados de proteger. Nativos de outras raças (1%) costumam ser anões, meio-elfos, goblins, fadas e alguns centauros.

Os hersheyers não apresentam um tipo físico especial, exceto pela alta incidência de pele branca e sardas. Os homens costumam usar chapéus de palha, enquanto as mulheres trazem o cabelo preso em uma trança (quando solteiras) ou duas (após casar).

Nativos deste reino sempre tiveram grande antipatia por ladrões, mas hoje em dia — com a mania nacional de proteger a receira do gorad — essa aversão se tornou uma paranóia. Qualquer pessoa, aventureiro ou não, que reconheça ser um ladino (mesmo que aposentado) será confundido com um "agente secreto" enviado para roubar o segredo.

Embora muitas pessoas não levem Hershey muito a sério, o diminuto reino tem sido fonte de certa preocupação para o rei Thormy. Ele acredita que a grande influência de Tapista na ilha pode aumentar o poder político do Império dos Minotauros sobre o Reinado.

Regente

O atual comandante do reino e representante dos interesses de Hershey é Jedmah Roddenphord (HUMANO, ESP7/ARI4, N), considerado um dos melhores administradores na história do reino. Por acreditar no gorad como um excelente negócio e desenvolver toda uma estratégia de propaganda para o produto, Jedmah é hoje sinônimo de sucesso e inteligência.

Seu plano envolveu contratar bardos para viajar pelo Reinado e presentear as mais importantes famílias nobres, regentes e figuras famosas com as barras açucaradas. Hoje em dia todos sabem que Mestre Talude da Academia Arcana, a gladiadora Loriane, lorde Niebling, a arquimaga Niele e a escultora medusa Zentura, entre outras personalidades, são consumidores regulares de gorad.

Não é de surpreender que Jedmah seja regente há mais de trinta anos (desde a criação do gorad). Acredita-se que seu filho

Judah o substituirá — mas, nos bastidores do trono, teme-se que Tapista decida impôr um minotauro como futuro rei.

Cidades de Destaque

Hockly (capital)

Assim como o reino, Hockly começou a se desenvolver apenas recentemente. A maior cidade do reino ainda assim é consideravelmente pequena, se comparada com outras capitais.

Várias construções novas podem ser vistas por toda a cidade, e a população é alegre e descontraída. Todos os forasteiros são recebidos como potenciais compradores e — por conseqüência — amigos do reino. Preconceitos contra raça, crença ou origem são coisa quase desconhecida em Hershey, em especial na capital.

Além da Casa do Regente, sede do governo e de todas as decisões importantes, é em Hockly que estão as melhores estalagens do reino, como a Prato Cheio e a Bons Ventos. A Liga dos Comerciantes também tem sua sede aqui, onde preços, taxas e rotas são definidas. Muitos dizem que a Liga tem mais autoridade no reino que o próprio regente, enquanto outros boatos dizem que na verdade o regente manda na Liga.

O mago real, Riyeze Coltran (HUMANO, MAG10, LN), mantém seu laboratório na cidade. Juntamente com seus diversos aprendizes, ele comanda a proteção do segredo do gorad, e a produção mágica de gelo — um elemento vital para a conservação do produto em clima quente.

O gorad produzido na capital e redondezas é mais açucarado, e muito mais popular entre as crianças.

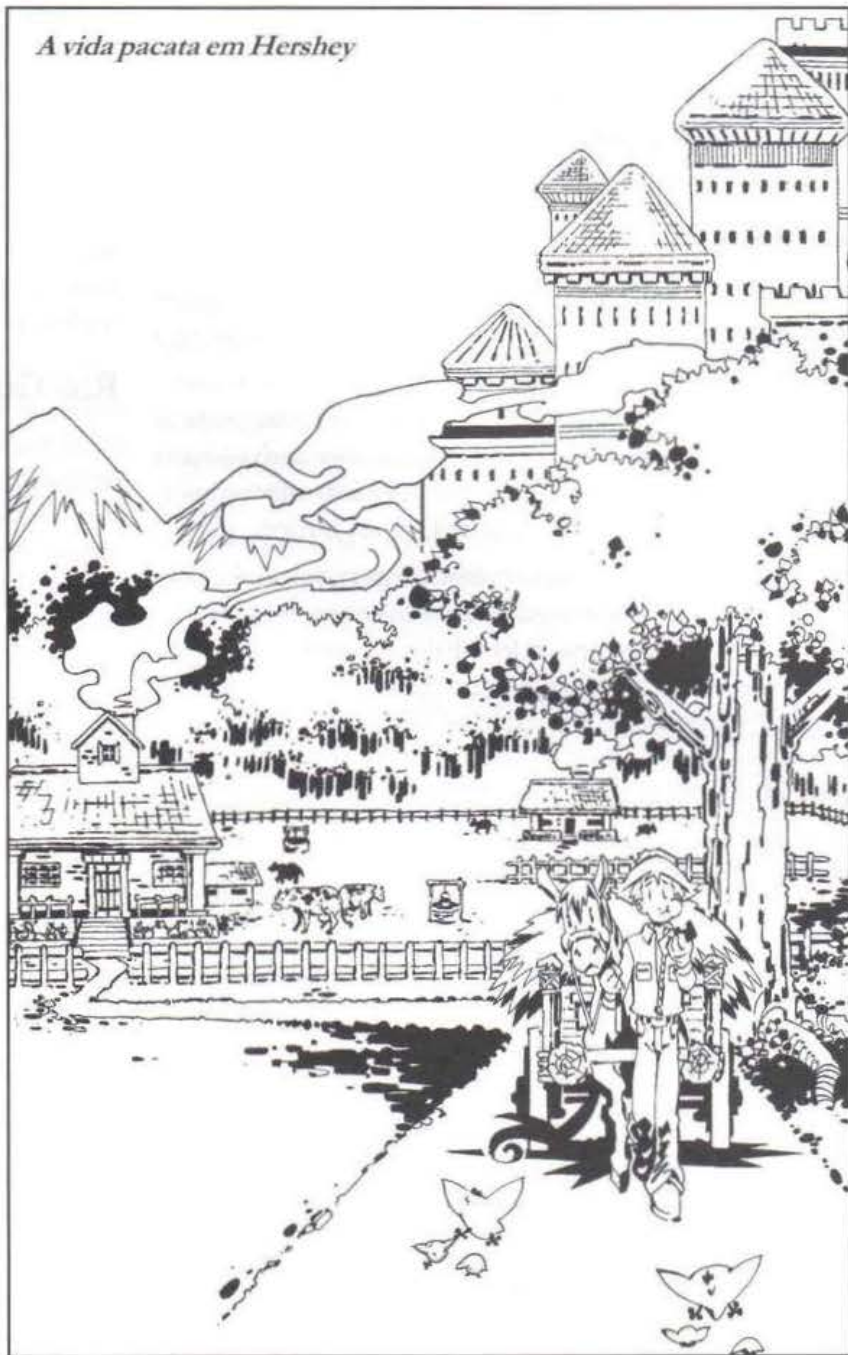
A vida pacata em Hershey

Swonn

Inicialmente, a cidade era o principal posto de trocas com Tapista, assim como um porto para embarcações vindas do Rio dos Deuses. Hoje é a cidade que abriga mais minotauros.

O povo de Swonn tem boa relação com os minotauros, tanto que a região foi escolhida por eles como base para suas "forças de proteção". Na verdade, quando terminam seu serviço militar, alguns minotauros de Tapista mudam-se para Swonn em busca de uma vida tranqüila.

Praticamente todos os minotauros nativos moram nesta cidade ou em suas vizinhanças. Um templo ao deus Tauron está em construção aqui (curiosamente, ninguém se preocupou em informar o regente sobre isso, muito menos pedir sua autorização).

O gorad produzido na região é mais escuro e meio amargo, favorito por muitos nobres e adultos em geral. Os minotauros parecem apreciar essa variedade em especial.

Arvhoy

Esta é a região onde o gorad foi originalmente inventado. Mais especificamente na fazenda Frostand, a alguns quilômetros da cidade. Como parte da campanha para divulgar o gorad através do Reinado, Arvhoy foi declarada a Capital do Gorad de Arton.

Uma vez ao ano, durante o inverno, acontece o Festival do Gorad. É uma grande comemoração que dura uma semana, quando diversas variedades de barras são negociadas. Entre outras atividades, as mais populares são o Concurso de Culinária (sendo que todos os pratos devem, obrigatoriamente, envolver gorad na receira) e o Concurso de Estátuas de Gorad.

Exceto pelo fato de ser a Capital do Gorad, Arvhoy é uma cidade muito pequena, com poucos habitantes, mas muito

comércio. O dono da Estalagem Muuvia é considerado o atual responsável pela comunidade, assim como pela organização do Festival do Gorad (para o qual recebe verbas do governo).

O gorad produzido na região é considerado o tipo tradicional, a receita da qual todos os outros derivam.

Ashven

Durante a época em que a família Hershey estava no poder, Ashven era a capital do reino. Com a renúncia da nobreza, a capital foi transferida para Hockly.

Na opinião de alguns moradores (de outras cidades), Ashven é decadente. Habitada por hersheyers ortodoxos e sem visão para inovações e para o futuro. De fato, Ashven é uma cidade conservadora e consideravelmente apegada a valores antigos.

Embora a atual família Hershey não tenha nenhum poder político ou influência no reino, os ashvenianos se orgulham de seus nobres, tratados como celebridades. A principal atração é a mansão da família real, a maior construção da cidade. O patriarca da família, Duraan IV (HUMANO, ARI5, NB), está muito velho e doente — e deve passar o comando para sua filha Almond (HUMANA, ARI3, LB). Espera-se uma suntuosa cerimônia.

O gorad produzido em Ashven é mais cremoso e com um leve toque ácido. A população se orgulha em dizer que o gorad Ashven foi aprovado pessoalmente pelo rei Duraan IV.

Geografia

Montanhas Rourben

A maior elevação do reino fica em um dos picos das Montanhas Rourben, no extremo sul da ilha. Essas montanhas atingem grande altitude (perto de 2.000m) e formam uma espécie de parede com o desfiladeiro na face sul do reino, tornando qualquer acesso através do mar quase impossível.

As áreas próximas das montanhas são pouco habitadas, pois o terreno não é bom para a criação de gado ou plantio — sendo que, por essa razão, a parte norte do reino é mais populosa. Criadores de cabras, no entanto, são bem-sucedidos no local.

Os hersheyers contam histórias sobre "muitos monstros que habitam as montanhas", mas não passam de exageros. A incidência de monstros e seres sobrenaturais no reino é quase nula. No entanto, a montanha tem alguns moradores realmente estranhos...

Langley (GIGANTE DE PEDRA, NB) é um gigante solitário que se esconde na região. Diferente dos outros de sua espécie, ele não tem grande predileção por atacar vilas ou esmagar pessoas. O monstro quer apenas ser deixado em paz. Ele vive de caça e de sua criação de cabras. Normalmente mantém as montanhas livres de criaturas malignas, quando estas aparecem.

Froho Brunthead (ANÃO, GUE4, CB) é um anão extremamente teimoso e rabugento, que se perdeu de uma caravana originária de Doherimm (na verdade, quem o conhece afirma que ele foi é deixado para trás...). Ele gostou do lugar e resolveu fixar moradia. Froho tem um coração duro, mas bondoso. Às vezes encontra seu vizinho, o gigante Langley, tentando há anos ensinar-lhe um jogo de runas que gostava de jogar em Doherimm. (O gigante não consegue aprender o tal jogo, mas acha o anão engraçado...)

Recentemente, Froho agarrou-se à idéia fixa de produzir bombons de gorad com leite de cabra e recheados com cerveja. No entanto, as habilidades culinárias do anão ainda carecem de melhorias...

Rio Gunnan

O maior rio do reino praticamente atravessa toda a ilha, antes de desaguar no Mar Negro. Ele serve como uma importante via de transporte. O rio é calmo, largo e profundo o suficiente para que barcos de razoável porte possam navegar. Os hersheyers não são grandes navegadores, mas sabem o suficiente para aproveitar bem o rio.

Muitas pequenas vilas ficam às suas margens, mas nenhuma grande cidade. As maiores fazendas de Hershey aproveitam o solo fértil do vale criado pelo rio. Também é aqui que encontramos as maiores florestas do reino.

Outros Pontos de Interesse

Cratus

Embora não seja considerada tecnicamente uma cidade pelo governo regente, Cratus é maior que muitas cidades de Hershey.

Inicialmente era apenas um acampamento para as tropas de Tapista, próximo da cidade de Swonn, onde os minotauros tinham mais contatos. Com o tempo, as instalações foram aumentando para acomodar melhor os soldados ou suas famílias e empregados.

No início a pacata população local temia tantos soldados minotauros marchando, lutando e treinando manobras. Mas, com o passar dos anos, a disciplina e ordem mantidas pelos militares bovinos ganharam o respeito e a compreensão dos nativos.

A cidade-acampamento mostra um planejamento invejável, desde que você seja um minotauro! Como manda a arquitetura de Tapista, suas ruas são intricadas e cheias de caminhos tortuosos. E suas estruturas, pelos padrões de Hershey, parecem verdadeiros palácios — mas na verdade são apenas residências para os oficiais.

As Fazendas Malditas

Em outros reinos há histórias sobre cidades-fantasmas, vazias, abandonadas por seus habitantes — que teriam sido vítimas de alguma tragédia, ou apenas foram embora em busca de melhores oportunidades. Pois em Hershey existe uma fazenda fantasma.

A fazenda pertencia a um fazendeiro que insistia em manter

a cultura agrícola tradicional da sua família: nabos. Com todo o furor causado com a criação do gorad, quase todas as outras fazendas estavam se voltando para a produção de leite ou frutas, e lucrando muito com isso.

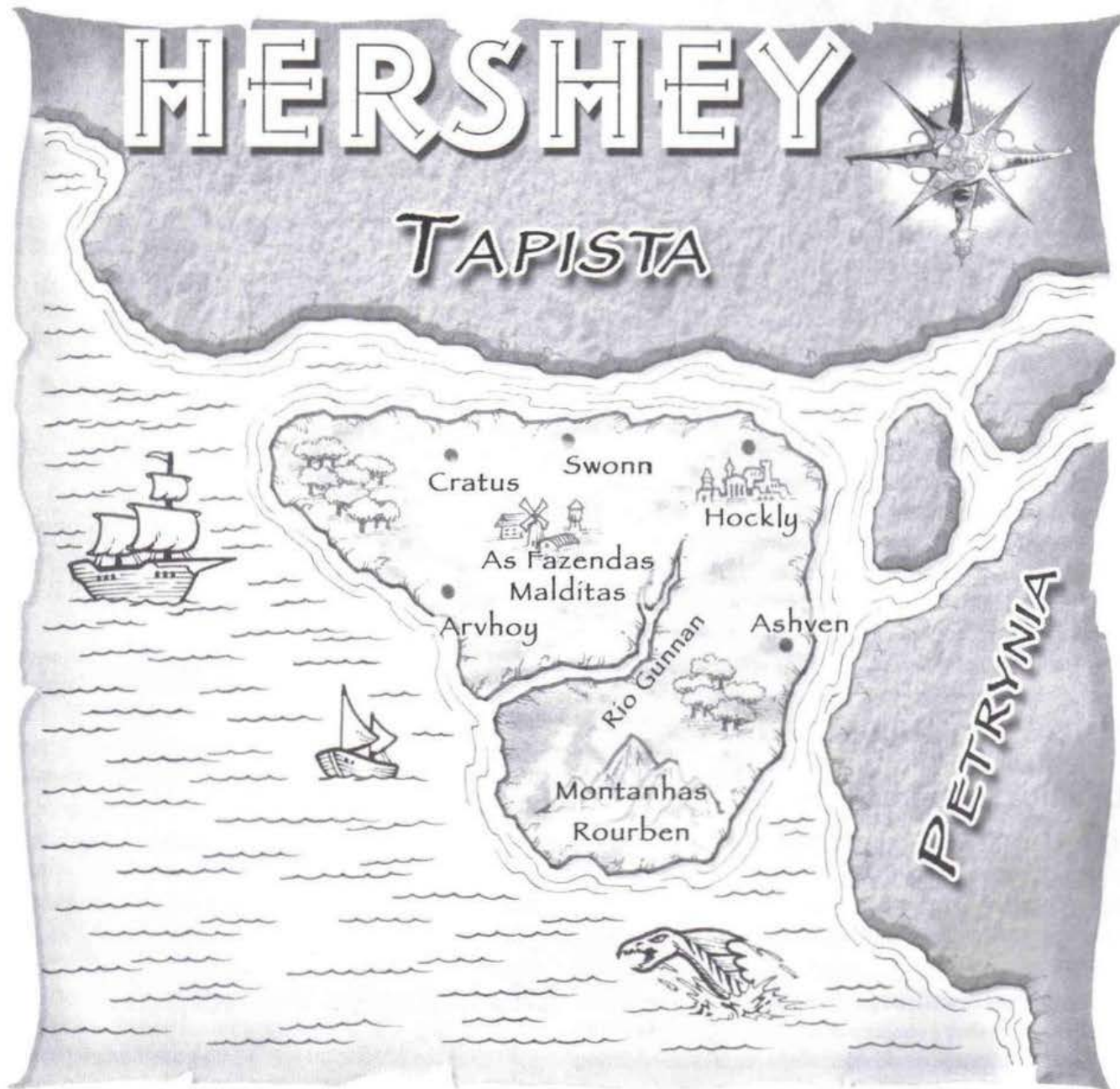
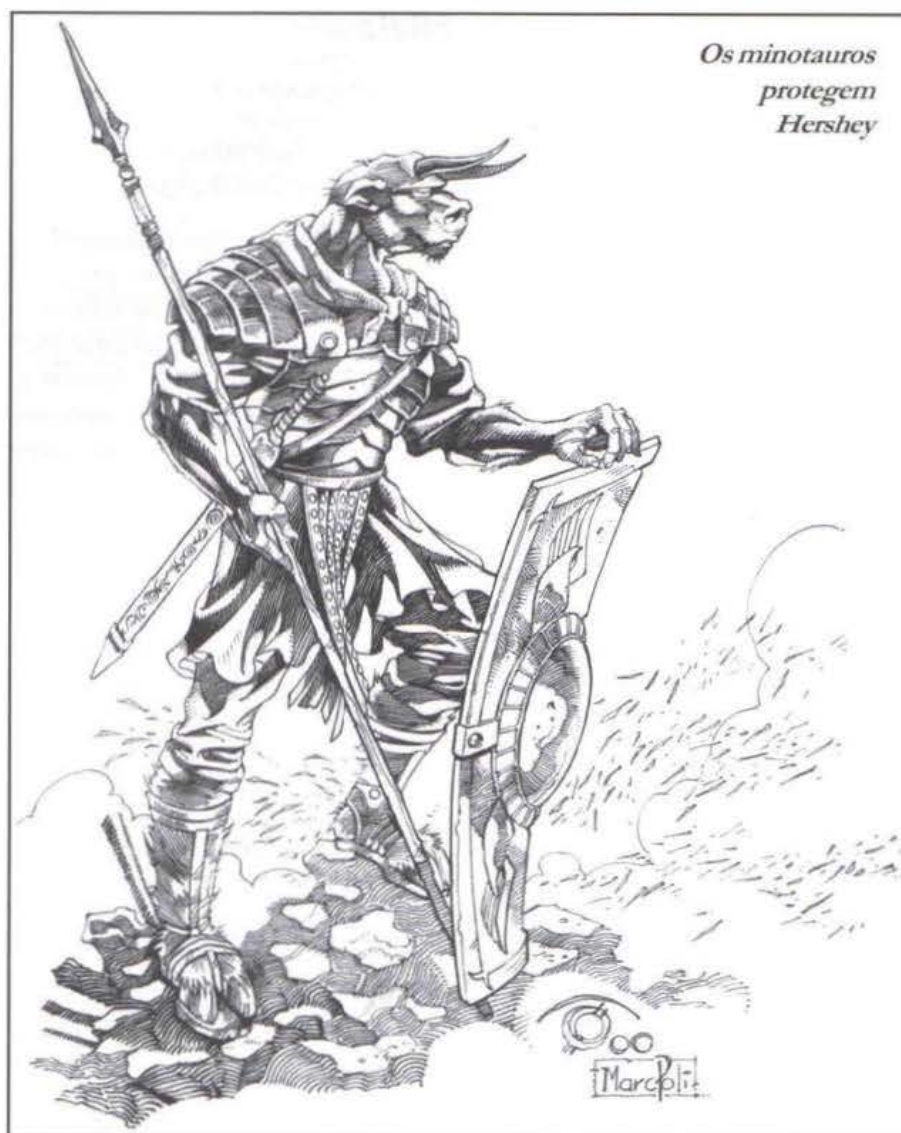
Mas o velho Dumbee desdenhava dessa "nova moda", achando que não tinha futuro. Insistia em platar nabos — que, aliás, pouco cresciam na região. Em pouco tempo sua família o abandonou, deixando-o com a fazenda. Dumbee teria ficado enlouquecido pela perda, e cada vez mais esquecia de cuidar da plantação.

Hoje, a fazenda é tida como amaldiçoada. O destino final de Dumbee é desconhecido: alguns afirmam que ele, como morto-vivo, AINDA tenta fazer os nabos crescerem. Sua devoção na empreitada é tamanha que Dumbee não pode ser esconjurado de forma normal com símbolos sagrados — mas sim com uma simples barra de gorad! Ninguém até hoje resolveu confirmar esse boato ridículo.

O Quarto de Niele

Se existe um lugar em Hershey que pode ser considerado perigoso — ou, no mínimo, emocionante —, é um dos quartos na Estalagem Muuvia, em Arvhoy. Aqui se hospedou certa vez a maga Niele, que veio à cidade para o Festival do Gorad.

Mesmo a breve passagem da famosa arquimaga pelo reino deixou material para histórias que durarão pelas próximas gerações. Como quando Niele criou centenas de cópias ilusórias de si mesma para que todos tivessem o prazer de dançar com ela durante o Festival. Ou quando ela deu vida à estátua vencedora do Concurso de Estátuas de Gorad, criando um tipo de enorme "golem de açúcar" em forma de urso com chapéu e gravata, que trouxe certa confusão ao evento.

Conta-se que, enquanto estava hospedada na Estalagem Muuvia, a arquimaga lançou muitas magias dentro do quarto ("Tipo, precisa ser redecorado!"), que hoje se encontra repleto de

Os minotauros protegem Hershey

almofadas, bichos de pelúcia, e retratos de jovens elfos bonitões adornando as paredes. Embora a elfa jamais tenha retornado, ainda hoje os empregados da estalagem temem entrar no quarto — onde efeitos mágicos aleatórios se manifestam. Desde efeitos menores, como bichos de pelúcia que se movem, até a formação de portais de teleporte. (Na verdade, é uma surpresa que a estalagem inteira ainda não tenha sido arrastada para outro Plano ou coisa assim...)

Guildas e Organizações

A Liga dos Comerciantes

O comércio de gorad e suas matérias-primas é a atividade mais importante no reino. Os mais influentes e poderosos negociantes de Hershey, para defender seus interesses e organizar os inúmeros detalhes de sua função, formaram a Liga dos Comerciantes.

Com sede em Hockly, a Liga é uma das associações mais respeitadas de Hershey e também uma das mais criticadas. Foi com o apoio da Liga que o reino deixou de ter a família real no comando de Hershey e começou a eleger seu regente. E foi por causa da Liga que Hockly foi escolhida como a nova capital.

A grande maioria da população apóia a Liga, pois reconhecem os feitos e melhorias que os comerciantes fizeram por Hershey.

O Movimento Monarquista

Apesar da comprovada incompetência da família real em comandar Hershey, existe um grupo que acredita na volta do antigo rei ao poder.

Eles alegam que o reino permanece pobre graças aos mercadores, que seriam corruptos e desviariam todo a renda do reino (que seria muito maior), deixando o povo na miséria.

Para o MM, apenas a família real se importa com o bem-estar da população, e as terras do reino seriam deles. Aliás, de acordo com o Movimento, até mesmo os habitantes de Hershey seriam propriedade da família real, que "generosamente" permite a todos viver suas vidas.

No entanto, a própria família real não apóia esse Movimento, considerando que seus participantes são, em sua maioria, românticos sonhando com contos de fada.

Os Terroristas do Gorad

Este pequeno e estranho grupo acredita que o gorad é uma maldição, um tipo de droga mágica desenvolvida pelo mago real para obrigar suas vítimas a comprar mais e mais, apenas para enriquecer o reino. Exatamente como eles chegaram a essa conclusão ninguém sabe ao certo, mas o olhar insano nos olhos dos terroristas podem ser uma indicação de que essas pessoas não gozam de uma mente saudável...

Os Terroristas costumam atacar carregamentos de gorad, depredar fazendas e, às vezes, realizar estranhas estranhas manifestações durante o Festival do Gorad em Arvhoy. No entanto, nunca chegaram a cometer assassinatos, grandes roubos e outros crimes graves — de forma que nem mesmo chamam a atenção dos minotauros.

O líder dos Terroristas seria o mago Gabuus Thorez (HUMANO, MAG7, CN), renegado por sua família. Diz-se que ele decidiu formar o grupo terrorista após um doloroso incidente em seu laboratório.

Divindades Principais

Embora os hersheyers não sejam seguidores fervorosos dos deuses, pode-se dizer que entre as divindades mais cultuadas

está Khalmyr, o Deus da Justiça.

Grande parte dos negócios de Hershey depende da produção de leite e frutas, tornando Allihanna muito popular, principalmente entre os fazendeiros e suas famílias. A vida é celebrada como um dos bens mais importantes, e graças a isso muitos nativos acabam também por abraçar os ideais de Lena. Outros deuses do Panteão costumam ser invocados em expressões, maldições e em momentos de necessidade, mas é raro que sejam de fato cultuados. E alguns, como Lin-wu, são quase desconhecidos.

Cultos a Sszzaas, Leen (Ragnar) e Hyninn são proibidos no reino — especialmente este último. A aversão dos hersheyers por ladrões e espiões os faz temer consideravelmente qualquer crença ao Deus da Trapaça.

Encontros

Hershey não é exatamente um reino "emocionante", com monstros e goblinóides escondidos em cada moita. Na verdade, um viajante que se mantenha nas estradas e áreas abertas só terá problemas se tiver muito, muito azar.

As florestas são povoadas apenas por animais comuns, sendo que lobos, ursos e javalis são os mais perigosos (e, em algumas ocasiões, atacam as fazendas). Às vezes fala-se de lobos diabólicos, inteligentes, que comandam grandes alcatéias. Ou mesmo lobisomens. Mas na grande maioria dos casos são apenas histórias de horror.

Graças ao rigor das patrulhas de minotauros, assaltantes de beira de estrada quase não existem. Não há notícias de orcs, gnolls, ogres e outros goblinóides nativos. Mais ao sul, no entanto, talvez seja possível acabar se envolvendo em conflitos entre os minotauros e os piratas vindos do Mar Negro.

Por conseqüência do contato com os marinheiros, encontros com criaturas marinhas é encarado com certa naturalidade. Comenta-se que uma comunidade de elfos-do-mar tenha adquirido um gosto especial pelo gorad, e faz negócios regulares na cidade de Arvhoy. Os mais desconfiados acham que a presença dos elfos pode atrair seus inimigos para a costa hersheyer.

Aventureiros

Não há reino mais improvável onde alguém poderia se interessar pela carreira de aventureiro. Os motivos são muitos, mas o maior deles é que uma população tão pequena não pode gerar hordas de heróis: seguindo a média padrão do Reinado (um herói para cada dez pessoas comuns), Hershey poderia ter no máximo 500 aventureiros! E isso supondo que este lugar tivesse oportunidades normais de aventura, o que não acontece.

Muito pelo contrário, a vida em Hershey é extremamente pacata. Os minotauros se encarregam de manter a ordem, e não há vilões locais poderosos o bastante para desafiá-los. Por conta disso, é muitíssimo raro que os próprios nativos — de índole pacífica e sem grandes ambições — decidam ser aventureiros. Para eles, levar uma vida "emocionante" significa ser um comerciante habilidoso e fazer bons negócios.

Também não existe em Hershey um mercado voltado para esse tipo de atividade. Não há forjadores de armas ou armaduras, exceto nos acampamentos de Tapista — e estes não comercializam suas peças. Não há fabricantes de poções ou escolas de magia. Mesmo os clérigos locais raramente aprendem a lutar, dedicando-se mais à cura. E ladrões encontram aqui uma vida bem mais difícil que em outros lugares.

Heróis de Hershey, quando existem, surgem por força da necessidade; quando algum tipo de perigo ameaça sua comunidade, família ou a ele mesmo, o cidadão comum talvez descubra um herói oculto em seu interior. Neste caso, ele muito provavelmente deixará o reino para treinar e usar suas habilidades em outro lugar.

MONTANHAS UIVANTES

O Reino Gelado

Em pleno coração do Reinado, vizinho ao reino capital de Deheon, uma região montanhosa desafia a lógica. Através de suas montanhas sopra um vento gelado que mantém o clima glacial, comparável às regiões polares de outros mundos. Esse mesmo vento, que sopra sem cessar, é responsável pelo nome das Montanhas Uivantes.

Provavelmente o território mais hostil à vida humana em Arton (exceto, é claro, pelas Áreas de Tormenta), as Uivantes são o único reino onde os costumes dos bárbaros nativos jamais foram perturbados pela expansão do Reinado. O mundo civilizado cresceu à sua volta, mas sem conseguir penetrar na imensidão branca das neves. Nesta região os povos esquimós continuam levando sua vida simples, rigorosa, de severa luta pela sobrevivência.

Até mesmo um simples olhar para a paisagem pode ser doloroso. O branco cegante tinge as montanhas, vales e planícies, tornando difícil manter os olhos abertos quando o sol está alto. Mas o amanhecer e entardecer nas Uivantes são eventos belíssimos, que compensam qualquer sacrifício — os bardos não se cansam de cantar sobre a beleza de tais cenas.

Numerosas raças e povos bárbaros habitam as Uivantes. Os esquimós humanos são os mais difundidos, vivendo em grandes aldeias — mas existem também anões e bugbears das neves. Temos ainda grandes florestas de pinheiros, onde os halflings praticam seus estranhos jogos de inverno; e a Estepe Selvagem, onde cavalgam os terríveis Nômades. E além destes, uma fascinante variedade de animais e monstros adaptou-se perfeitamente ao clima gelado, de forma que não poderiam mais viver em nenhum outro lugar.

As Uivantes fazem parte do Reinado por pura conveniência geográfica. Não existe aqui uma verdadeira nação ou governo unificado — e nenhum povo civilizado jamais se interessou em estabelecer-se ali. Existe, no entanto, uma grande autoridade que ninguém ousa desafiar. Uma rainha poderosa, que não apenas governas as Uivantes, como também foi responsável por sua própria criação.

História

Muitas histórias e teorias sobre a causa do frio nas Uivantes têm intrigado os estudiosos. Elas falam desde um gigantesco demônio do gelo adormecido, até teorias complicadas sobre correntes de ar. Nenhuma dessas histórias é verdadeira.

A única verdade é que Beluhga, a Rainha dos Dragões do Gelo, fez das Uivantes seu lar.

Beluhga é um dos dragões-reis, um grupo que reúne os seis dragões mais poderosos de Arton. Existe um para cada Caminho Elemental da Magia: vermelhos (Fogo), marinhos (Água), verdes (Terra), azuis (Ar), negros (Trevas) e brancos (Luz). Estes últimos, os dragões brancos, são também conhecidos como os dragões do gelo — e Beluhga é a mais antiga entre eles.

Diz uma lenda que os dragões-reis seriam criações de Megalokk, o Deus dos Monstros, e Lin-Wu, o Deus Dragão. Eles teriam sido os primeiros de cada espécie, os mais perfeitos dragões do mundo. Como tais, eles são também considerados deuses menores. Podem oferecer poder mágico a clérigos que decidam adorá-los. Alguns podem até possuir um paladino — um guerreiro sagrado com poderes especiais e nobreza absoluta no coração.

Assim acontece com Beluhga. Ela é venerada como deusa pelos esquimós das Uivantes. E em respeito a essa devoção, oferece poder mágico aos clérigos e xamãs locais para ajudar seus povos na luta pela sobrevivência.

Clima e Terreno

A própria presença de Beluhga torna as Uivantes geladas. Acredita-se que, se um dia ela morrer ou abandonar a região, ao longo dos meses as montanhas vão degelar — e o clima vai se tornar semelhante ao do resto do Reinado. Mas essa é uma hipótese que a própria Beluhga não está disposta a testar.

À primeira vista, as Uivantes parecem formadas apenas por uma grande cordilheira montanhosa. Na verdade, entre as montanhas existe grande quantidade de vales com rios e lagos, onde os nativos pescam e caçam (a agricultura, obviamente, não é possível neste lugar).

O clima é glacial durante o ano todo. A temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos (veja "Perigos do Frio", no LIVRO DO MESTRE, pág.86)

Perto das fronteiras o clima é um pouco mais piedoso, permitindo a formação de tundras (tipo de vegetação ártica que cresce sob o gelo) e até mesmo taigas (florestas de pinheiros e outras árvores coníferas). Uma pequena região no extremo nordeste do reino, na fronteira com Namalkah, apresenta estepes — planícies com grama de clima frio.

Fronteiras

A maior parte das Uivantes é cercada pelo Rio dos Deuses, que divide-se em dois no extremo nordeste do reino e percorre seus lados. Os rios delimitam suas fronteiras com a Grande Savana (no extremo norte), Tapista (a oeste), Namalkah (no extremo nordeste), Zakharov (a leste), Deheon (a sudeste) e Ahlen (no extremo sul). Sem a presença do rio, as Uivantes também fazem fronteira com Petrynia (a sudoeste), Fortuna, Lomatubar e Tollon (ao sul).

População

Cerca de 120.000 habitantes, embora a contagem exata seja desconhecida. Humanos (90%), anões (4%), halflings (2%), minotauros (1%), bugbears e outros (3%). Não há notícias elfos ou goblins nativos.

Praticamente todas as raças humanóides nas Uivantes são bem adaptadas ao frio. Os humanos são grandes e fortes, em geral com pele muito clara, olhos azuis e cabelos louros, tradicionalmente usados em duas tranças. Os homens cultivam longas barbas, também presas em tranças. O mesmo vale para os anões. Em qualquer ponto do Reinado eles podem ser facilmente reconhecidos como "bárbaros do gelo".

Minotauros e bugbears nativos das Uivantes têm pelagem muito densa, e tendem a ser brancos ou cinzentos. E os halflings têm pés muito mais peludos e resistentes ao frio.

Regente

Além dos líderes locais de aldeias, a única autoridade nas Uivantes é a própria rainha Beluhga(DRAGÃO REI [BRANCO],NB). Ela representa um grande embaraço para os outros governos, pois jamais aceitou qualquer acordo diplomático com o resto do Reinado. Os primeiros emissários que vieram com propostas de aliança foram "gentilmente" perseguidos de volta até as fronteiras do reino. Os emissários seguintes foram devorados. Não houve novas tentativas.

Sobre Beluhga, sabe-se apenas que ela é um dragão muito antigo, da mesma forma que os outros dragões-reis. Uma lenda diz que ela violou um antigo pacto entre os deuses, que proíbe a presença de monstros e dragões no território do Reinado. Outra história menciona algum tipo de plano envolvendo Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos. Por esse motivo a dragoa teria sido acorrentada pelo próprio Khalmyr no território das Uivantes, como castigo.

Alguns estudiosos suspeitam de parte dessas histórias. De acordo com certos registros, o verdadeiro crime de Beluhga teria sido se apaixonar por Khalmyr. Este, incapaz de retribuir esse

amor, teria oferecido à dragoa um reino próprio, que ela poderia governar. Mas a verdade é desconhecida, pois Beluhga não costuma se mostrar muito disposta a falar sobre seu passado ou seus sentimentos pessoais.

Embora isso seja difícil de notar, na verdade Beluhga tem bom coração. Ela é a Rainha dos Dragões Brancos, que representam o Caminho Elemental da Luz — ou seja, tudo que é ligado à nobreza, pureza, justiça e bondade. Por outro lado, ela também mostra o imenso orgulho e arrogância dos dragões, sendo totalmente incapaz de aceitar humanos ou semi-humanos como seus iguais. Ela aprecia adoração que recebe de seu povo, retribuindo-a com profundo amor. Mas não aceita, em hipótese alguma, ser desafiada.

Cidades de Destaque

Giluk

A maior aldeia esquimó nas Uivantes, Giluk abriga quase metade dos seres humanos existentes no reino.

O modo de vida local é simples. Os homens passam a maior parte do tempo fora, em expedições de caça e pesca. As mulheres, jovens e idosos cuidam das tarefas domésticas, que incluem a preparação de comida, peles, medicamentos e cuidados com a criação de mamutes. Giluk é a única aldeia no reino com mamutes domesticados. Eles são vitais para a sobrevivência do povo, oferecendo carne, leite e também usados como animais de carga.

O povo de Giluk não conhece a linguagem escrita — portanto, tecnicamente, são bárbaros. Mas são também um povo amistoso e hospitaleiro, que jamais nega ajuda a forasteiros. Qualquer visitante que não demonstre atitudes hostis receberá comida e hospedagem. A visita de forasteiros de outros reinos são muito raras, em geral comemoradas com uma grande festa. A tradição diz que todos os participantes devem beber gullikin (como eles chamam o leite de mamute tirado na hora).

A aldeia é liderada por Dente de Urso (HUMANO, RGR7, NB), um caçador experiente. Ele recebe conselhos de Raposa Cinzenta(HUMANA, CLR[ALLIHANNA]8, NB), uma xamã de Allihanna. Giluk realiza comércio de carne, peles, ferramentas e equipamento de pesca com outras aldeias. Às vezes recebe a visita de mercadores de outros reinos, interessados em peles e artesanato local — especialmente suas belas esculturas em marfim de mamute.

Korm

Os esquimós desta aldeia veneram o Grande Chifre, um animal lendário que dizem ser o líder de uma gigantesca manada de rinocerontes lanosos. Embora os esquimós não saibam, esse majestoso animal é na verdade o avatar da própria deusa Allihanna, que ocasionalmente visita as Uivantes nessa forma.

O povo de Korm é conhecido por ter os mais valorosos guerreiros e caçadores das Uivantes. Eles abatem os rinocerontes lanosos, matando apenas o mínimo necessário para sua sobrevivência — e sempre agradecendo ao Grande Chifre pela honra de poder duelar contra um inimigo tão valoroso.

Em Korm, um jovem só pode ser considerado adulto após matar seu primeiro rinoceronte. Pelo menos metade dos jovens morre durante a tentativa. Aqueles que falham e sobrevivem são expulsos da aldeia, em grande desonra. Os adultos trazem, preso em uma bandana na cabeça, o chifre de sua primeira caça — a prova de sua maturidade. Esse será sempre o bem mais precioso de um caçador de Korm.

O atual líder local é o caçador Alce Manco (HUMANO, BRB12, CN). Perguntas, comentários ou gracejos sobre seu nome são respondidos com um solene e certeiro golpe de clava entre as pernas...

Cidadela de Khalmyr

Conhecidos na região como o Povo de Khalmyr, os anões esquimós são uma raça forte e vigorosa — sem dúvida bem adaptada à sobrevivência no gelo. Eles vivem em uma cidadela encravada na Montanha Invencível, formada por uma grande rede de túneis e câmaras. Há indícios de que estes anões já viviam aqui antes mesmo da chegada de Beluhga e a glaciação das montanhas.

Da mesma forma que os esquimós humanos, os anões vestem peles pesadas e vivem de caça e pesca. Eles são o único povo no reino capaz de forjar metal — o que eles fazem em câmaras profundas, longe dos ventos que possam perturbar seu fogo. Mas, como quase não há madeira na região, conseguir combustível é uma preocupação constante. Os anões trocam itens metálicos diversos (facas, serrotes para gelo, arpões, anzóis, trenós...) por gordura de mamute, que eles usam para alimentar o fogo.

O comando da cidadela fica por conta do anão Terillodam (ANÃO, GUE4/CLR[KHALMYR]4, LB).

Terra dos Pequenos

Reunindo perto de 2.000 halflings (quase toda a população desta raça nas Uivantes), a Terra dos Pequenos é uma comunidade situada na região sudeste do reino — próxima à fronteira com Deheon e às Montanhas Teldiskan. Aqui o clima é de taiga, com grandes florestas de pinheiros. Os halflings constróem suas habitações sob as raízes desses pinheiros imensos.

Os halflings locais adotam costumes um pouco diferentes daqueles vistos em Hongari e outros pontos do Reinado. Vestem roupas de cores vivas, em geral preferindo o vermelho e o verde. O uso de gorros e chapéus vermelhos de lã é muito comum. São habilidosos na escalada de árvores para a obtenção de ovos de pássaros.

De forma similar aos outros membros da raça, eles apreciam esportes e competições. Gostam de descer montanhas geladas em trenós, ou com um estranho tipo de prancha presa aos pés. Mas seu verdadeiro "esporte" preferido é o arremesso de bolas de neve, para o qual organizam grandes torneios. O campeão desta modalidade, Hip Higgarin (HALFLING, LAD6, CB), é também o líder local.

Tundorak

Este lugar terrível é a maior aldeia dos bugbears do gelo — criaturas idênticas aos goblins gigantes de Lamnor, mas brancos e muito mais peludos. Eles vivem em dezenas de grandes cabanas feitas com peles e ossos de mamute, sua caça favorita. Infelizmente, eles também são conhecidos por devorar carne humana, e por usar gordura humana para abastecer seus lampiões...

Os bugbears do gelo caçam em pequenos bandos, armados com machados de osso, clavas e lanças. Eles espreitam manadas em busca de animais muito jovens, velhos, fracos ou feridos. Então tentam isolar a vítima dos outros animais e abatê-la. A caça é levada à aldeia em um trenó puxado por um ou dois ursos brancos — os bugbears de Tundorak são o único povo que consegue domesticar estes animais.

Estes bugbears são bárbaros completos, sem nenhuma ligação com seus parentes de clima quente. Possuem uma linguagem própria de rugidos, que nenhuma outra raça consegue aprender — comunicar-se com eles será possível apenas por meios mágicos.

Tundorak é comandada por Karagor (BUGBEAR, CLR[RAGNAR]5, NB), um xamã razoavelmente poderoso. Um grande totem ao Deus da Morte no centro da tribo serve para sediar rituais e receber oferendas, que na maior parte das vezes são sacrifícios humanos.

Geografia

Grande Lago

Um dos maiores vales entre as Uivantes abriga um imenso lago congelado, que permanece assim o ano todo. É uma região perigosa, pois o gelo fica quebradiço em alguns pontos. Mas é também um lugar vital para a sobrevivência de muitos povos, que dependem da pesca.

Grupos de esquimós provenientes de diversas aldeias chegam de trenó, preparam acampamentos temporários para alguns dias, e começam a pesca. O método convencional é serrar uma abertura no gelo e pescar com vara, linha e anzol. Para peixes maiores, o esquimó aguarda de prontidão com um arpão. Muitas vezes os esquimós precisam disputar espaço com certos animais, como o cavalo-glacial e o urso branco — pois eles também utilizam aberturas no gelo para pescar.

A água gelada é mortal para qualquer ser humano, matando de frio em segundos. No entanto, aventureiros devidamente preparados com magias ou itens mágicos de proteção podem arriscar entrar no Grande Lago — onde, de acordo com as lendas locais, existem redes de túneis abrigando monstros e tesouros.

Montanha Invencível

Este é o ponto mais elevado das Uivantes, com 6.400m de

Giluk, o maior povoado das Uivantes

altitude. Tem esse nome justamente porque até hoje ninguém conseguiu conquistá-la — seja por meios convencionais, seja por meios mágicos.

É estranho, mas nenhum tipo de magia funciona nesta montanha — incluindo magias de transporte, teleporte ou de proteção contra o frio. Suspeita-se que no topo da montanha existe algum tipo de artefato ou criatura poderosa que gera esse efeito de antimágica. Além disso, ventos fortíssimos impedem a aproximação de qualquer criatura ou veículo voador.

A Montanha Invencível também abriga a cidadela do Povo de Khalmyr, como são chamados os anões esquimós. Ela é também conhecida como um dos mais rigorosos locais de treinamento para monges e guerreiros do gelo.

Floresta de Gelo

Esta grande floresta é remanescente da época em que as Uivantes não haviam sido congeladas. Hoje, no entanto, suas imensas árvores são colunas geladas e sem vida, duras como rocha.

A floresta serve de esconderijo para numerosas espécies de monstros predadores, sendo que hidras brancas e trolls do gelo são os mais comuns. Alguns troncos também escondem entradas secretas que levam a complexos subterrâneos, em geral escavados por criaturas.

Estepe Selvagem

O território no extremo nordeste do reino é consideravelmente mais plano, e dominado por vegetação rasteira de clima frio. Este é o lugar de clima menos rigoroso em todo o reino — mas nem por isso deixa de ser perigoso.

A Estepe Selvagem é habitada por um grande bando de cavaleiros nômades, provenientes de Namalkah. Formado apenas por guerreiros e curandeiros, estes bárbaros não acreditam em deuses e são extremamente agressivos. Vivem sempre viajando, caçando e pilhando as aldeias e viajantes que encontram pelo caminho. Felizmente estão restritos a essa área, sendo muito raro que se aventurem fora da estepe.

Quase todos os cavaleiros são humanos, mas seu líder é o meio-orc Haghor Thondharr [MEIO-ORC, BBR7,CM]

Outros Pontos de Interesse

Catedral de Gelo

Erguendo-se majestosa sobre o topo de uma montanha, esta misteriosa construção é inteiramente feita de Gelo Eterno — um tipo de gelo mágico duro como o aço, que nunca derrete.

A estrutura é formada por dezenas de aposentos, corredores e escadas que descem cada vez mais fundo na montanha. Ninguém tem qualquer pista sobre que povo a teria construído. Algumas esculturas de gelo trazem a figura de um galante cavaleiro humano que poderia ser o deus Khalmyr, exceto pela longa barba.

A Catedral atrai aventureiros que suspeitam da existência de tesouros escondidos. Infelizmente, o lugar está repleto de esqueletos, zumbis, trolls do gelo e outras ameaças.

Caverna de Beluhga

Uma gruta gigantesca serve de covil para a Rainha dos Dragões Brancos. Este deve ser o ponto mais frio de todo o reino — qualquer criatura sem algum tipo de imunidade ou proteção mágica morre em segundos.

Sobre aquilo que existe em seu interior, existem apenas rumores — pois ninguém, exceto Beluhga, já esteve ali. Alguns imaginam uma vasta rede de túneis contendo todo tipo de monstro e armadilha. Outros acreditam que a câmara do tesouro de Beluhga está a apenas poucos metros da entrada. Ambas são hipóteses que dificilmente serão confirmadas, pois além do frio mortal a caverna é protegida pelos Escolhidos de Beluhga e também por outros dragões brancos, obedientes à deusa.

Minas de Gelo Eterno

Estas escavações devem ser obra do mesmo povo misterioso responsável pela construção da Catedral de Gelo. Aqui é o único ponto de Arton onde pode ser obtido o Gelo Eterno — um gelo mágico que nunca derrete, nem mesmo quando exposto ao fogo.

O Gelo Eterno é um dos materiais mais duros do mundo. Não pode ser destruído, exceto através de magia ou armas mágicas. Para extraí-lo das paredes da mina é necessário usar armas mágicas como ferramentas. Mesmo que isso seja realizado, o processo para esculpir ou forjar esse gelo na forma de uma arma é desconhecido.

Uma arma feita com Gelo Eterno não tem qualquer bônus especial, mas pode consegue criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia e armas mágicas. Além disso, ela provoca dano por frio mágico.

Torre de Siberus

Siberus, o Mago Glacial (HUMANO, MAG[EVO]13, NM), é um estudioso das magias ligadas ao gelo e neve. Após anos de estudo, ele desvendou o processo que permite esculpir o Gelo Eterno — o mesmo gelo mágico inquebrável de que é feita a Catedral de Gelo e o machado de Goradar, o anão paladino de Beluhga.

Siberus tem utilizado esse material na fabricação de golens: sua torre é protegida por numerosas gárgulas, estátuas e armaduras animadas, totalmente feitas de Gelo Eterno. A parte exterior da torre também é vigiada por estranhos golens de neve: eles têm a aparência inofensiva de simples bonecos de neve, mas podem rasgar a carne de suas vítimas com suas terríveis garras geladas.

Até agora Siberus tem sido capaz de repelir grupos de aventureiros que tentam atrapalhar seus planos — sejam eles quais forem.

Palácio de Laponya

Até o momento pensava-se que os gênios eram ligados apenas aos seis Caminhos Elementais Primários da magia, existindo uma espécie para cada um deles. Mas a existência de Laponya parece provar o contrário: ela é uma gênio do gelo, talvez a única existente em Arton.

Laponya é uma belíssima mulher de aparência élfica, com pele azulada e resplandecente com cristais de gelo. Seu cabelo lembra uma pele de raposa ártica. Ela veste luxuosas peles e jóias de ouro branco, e uma névoa gelada acompanha seus movimentos quando ela surge nas sacadas de mármore do palácio. Até onde se sabe, ela vive ali sozinha — mas em certas ocasiões os ventos que sopram da estrutura parecem trazer lamentos torturados.

Os esquimós não sabem quase nada sobre Laponya, porque eles a temem muito. Muitos daqueles que se aproximaram demais foram transformados em estátuas de gelo, que formam um jardim macabro diante do palácio.

Cabana de Ian

Dizem que Ian, o Ermitão, era um próspero pescador de Trebuck — até que testemunhou, além do Rio dos Deuses, o surgimento de uma área de Tormenta que até hoje ameaça o reino. A visão perturbou tanto sua mente que ele teria ficado louco, e decidiu viver aqui pelo resto de seus dias.

Isso, pelo menos, é o que dizem. Mas alguns aventureiros garantem que Ian tem poderes mágicos adivinhatórios. Ele seria capaz de revelar a localização de pessoas, criaturas ou itens perdidos em qualquer pontos das Uivantes. Mas conseguir esse favor é um problema, pois Ian gosta de ficar sozinho e costuma

provocar desmoronamentos sobre qualquer pessoa que tente se aproximar de sua cabana.

Guildas e Organizações

Os Escolhidos de Beluhga

Os Escolhidos são um pequeno culto formado apenas por clérigos de Beluhga, devotados a servir e proteger sua deusa. Eles vigiam as vizinhanças da Caverna de Beluhga e impedem a aproximação de intrusos. Também é comum que formem grupos de caça em conjunto com outros caçadores para abater grandes animais e oferecê-los como tributo à sua rainha (dragões, como se sabe, são carnívoros; e Beluhga não rejeita refeições como oferenda).

Atualmente apenas oito membros fazem parte do culto. O líder é o anão Goradar (ANÃO, PAL[BELUHGA]8, LB), o único paladino de Beluhga (divindades menores pode possuir apenas um paladino de cada vez). Ele carrega consigo um machado sagrado mágico, feito de Gelo Eterno e oferecido a ele pela própria Beluhga. Os outros cultistas são seis clérigos humanos e um licantropo do tipo Bestial, capaz de se transformar em um urso branco.

Um fato recente perturbou a fé dos Escolhidos, quando sua deusa foi raptada pelo Paladino de Arton. Eles estavam ausentes, caçando, durante o ocorrido. Por falharem tão vergonhosamente em proteger Beluhga, o grupo realiza agora uma longa e perigosa missão de penitência. É possível que nunca mais sejam vistos.

Os Rangers Glaciais

Compostos por cerca de vinte membros, estes rangers são grandes especialistas em sobrevivência no gelo, e mestres no uso do arco e do arpão. Eles cavalgam os perigosos cavalos-glaciais — um tipo de cavalo nadador e carnívoro, que se alimenta de peixe.

Os Rangers Glaciais protegem as Uivantes contra caçadores de troféus, que matam algumas espécies apenas por suas peles ou chifres. Também é comum que vigiem grupos de aventureiros à distância, para evitar que provoquem (ou se metam em) encrenca.

A misteriosa líder do grupo é Tannara (HUMANA MEIO DRAGÃO [BRANCO], RGR6, N), uma ranger humana de cabelos totalmente brancos. Ela já foi vista mergulhando com os cavalos-glaciais em águas geladas que matariam qualquer humano normal. Os esquimós suspeitam que ela seja na verdade um meio-dragão, filha de um dragão-branco — e, portanto, invulnerável ao frio. Alguns dizem ainda que ela seria filha da própria rainha Beluhga.

Os Monges de Aisu Kuriimu

Conta-se que, há centenas de anos, um monge de Tamu-ra abandonou seu país e fez uma longa jornada pelo mundo, até chegar às Uivantes. Aqui ele descobriu as condições ideais para fortalecer o corpo e a mente, levando um lutador marcial à perfeição.

Aisu Kuriimu, o grande mestre, iniciou a construção de um monastério. Hoje o lugar abriga algumas dezenas de monges, que enfrentam o treinamento mais rigoroso que um ser humano pode suportar — correndo, saltando e lutando em florestas congeladas, com a pele exposta ao vento mortal.

O corpo do grande mestre Aisu Kuriimu está abrigado em uma câmara especial no interior do monastério. Ele está encer-

Os Escolhidos de Beluhga

rado dentro de um bloco de gelo, sentado em posição de lótus. Dizem que, ao meditar nesta câmara, um monge pode ouvir os pensamentos do mestre e receber seus sábios ensinamentos.

Os Furiosos

Ocasionalmente as Uivantes são aterrorizadas por um grupo de assaltantes ogres. São chamados de Furiosos porque são todos berserkers, guerreiros bárbaros capazes de invocar uma fúria selvagem que os torna terríveis em combate.

Os Furiosos esmagam suas vítimas a cruéis golpes de clava, usando seus crânios mais tarde como ornamentos. Cada ogre tem consigo um colar com vários crânios, com um grande buraco onde a vítima recebeu o golpe. Até agora ninguém foi capaz de deter este bando terrível.

O líder do bando não é um ogre, mas sim um gigante. Ele é conhecido como Keylor (GIGANTE DAS COLINAS, CM), e usa como arma uma clava feita com um crânio de mamute.

A Manada

A proximidade das Uivantes com o reino de Tapista faz com que esta área seja bastante visitada por minotauros. Mas um gigantesco bando deles decidiu fazer destas montanhas sua morada permanente.

A Manada é formada por cerca de 4.000 minotauros (um terço da população desta raça nas Uivantes), que mostram um tipo físico diferente do típico cidadão de Tapista: são muito mais peludos e têm muita gordura sob a pele, da mesma forma que os iaques (um tipo de boi selvagem das montanhas). Vivem em nomadismo, formando acampamentos temporários até que os recursos naturais da região se esgotem, para então rumar para outro lugar. Além de minotauros, o bando também é composto por mulheres humanas e meio-elfas que formam seus haréns. O líder Gyuniku (MINOTAURO, BRB9, CM) possui um invejável harém de quarenta esposas.

Da mesma forma que seus parentes em Tapista, os membros da Manada são escravistas — mas muito mais brutais. Qualquer humano ou semi-humano em seu caminho corre o risco de ser transformado em escravo, a menos que mostre força suficiente para garantir sua própria segurança e liberdade. Os escravos da Manada vivem em condições cruéis, não sendo raro que morram de frio, doença ou fadiga.

Divindades Principais

Como todos os dragões-reis, Beluhga é também uma deusa. Ela pode oferecer poderes divinos a seus clérigos. Devido à sua presença pessoal, ela é a divindade mais cultuada no reino.

A segunda divindade mais popular nas Uivantes é, naturalmente, Allihanna. Como deusa mais popular entre povos bárbaros, sua preferência entre os esquimós não é surpresa nenhuma — praticamente todas as comunidades locais têm pelo menos um xamã. Druidas de Allihanna vivendo isolados são incomuns, mas mesmo assim existem.

Allihanna é também adorada em outras formas. Algumas tribos esquimós veneram o Grande Urso Branco, enquanto outras fazem oferendas ao Mamute da Montanha. Mas todos esses totens e deuses animais são faces da mesma Deusa da Natureza.

Lena, a Deusa da Vida, é também uma divindade popular aqui. Uma vez que os esquimós não praticam a agricultura, eles rezam à deusa para prover suas redes, arpões e anzóis com boa pesca — e para afastar as doenças trazidas pelo frio. Ragnar costuma ser venerado pelos bugbears do gelo, enquanto os anões oram a Khalmyr.

São comuns clérigos de Megalokk, Marah, Hyninn, Nimb, Lin-Wu e Thyatis. São incomuns servos de Keenn, Tenebra, Sszzaas e Wynna. Devotos de Azgher, Glórienn e Tanna-Toh praticamente não existem.

Encontros

As Uivantes são uma terra rigorosa. Mesmo os animais herbívoros, como alces, renas, bisões, mamutes e rinocerontes lanosos, são irritadiços e agressivos. Aproximar-se demais de uma manada deles pode ser fatal.

Com herbívoros tão perigosos, os carnívoros são ainda mais. Viajantes podem ser facilmente atacados por matilhas de cães-esquimó selvagens, lobos-das-neves, leopardos-das-neves, ursos brancos e até bandos de gorilas brancos (que são onívoros, comendo tanto vegetais quanto carne).

Os bugbears do gelo oferecem perigo a quaisquer viajantes humanos ou semi-humanos, assim como os lobisomens-das-neves. E, uma vez que são imunes ao frio, mortos-vivos de todos os tipos também são comuns.

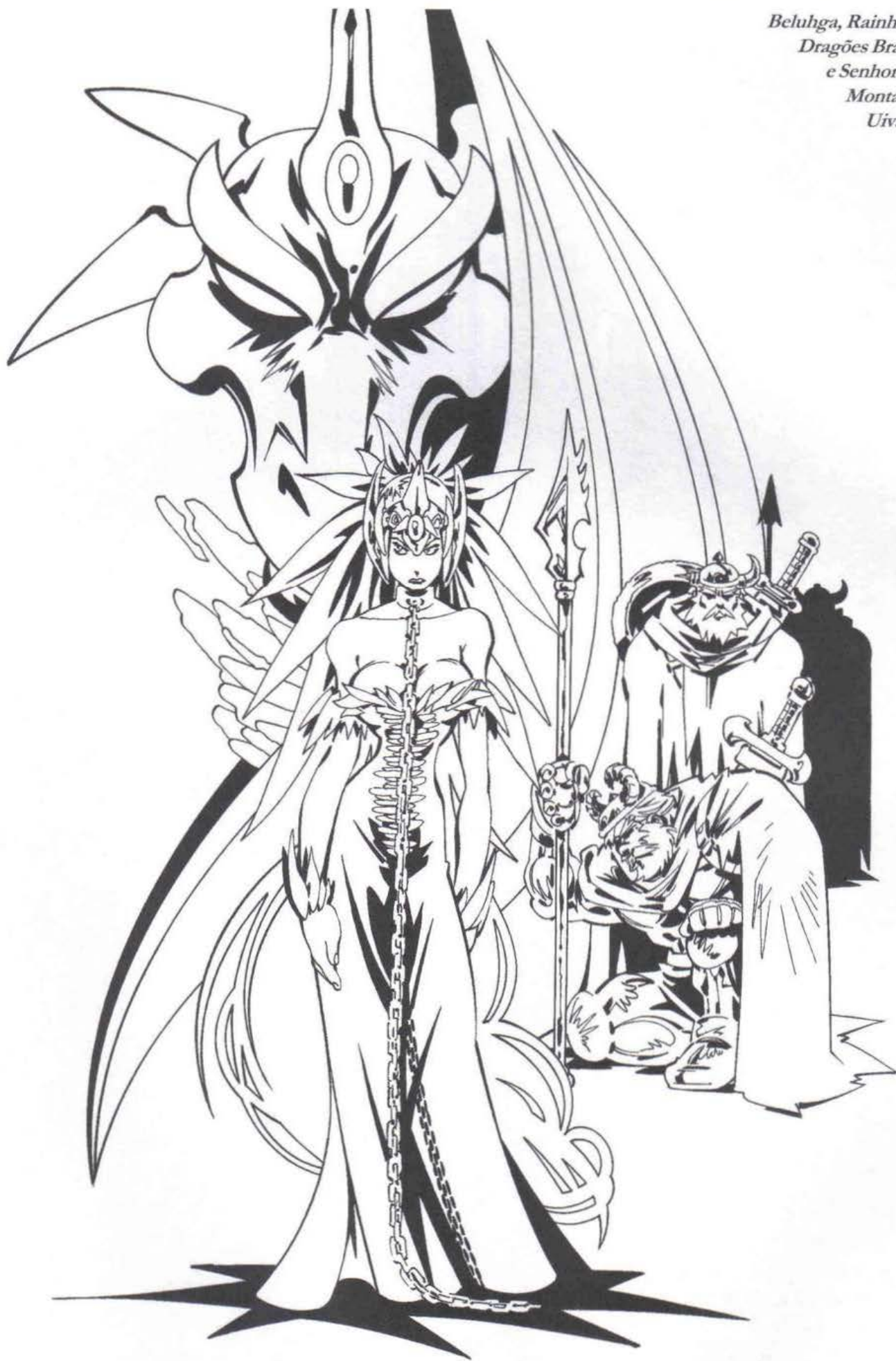
Entre os monstros, os mais freqüentes são os gigantes (de todos os tipos), hidras brancas, trolls do gelo e dragões brancos.

Aventureiros

As Uivantes mostram sinais de que um dia teriam sido habitadas por uma civilização avançada, mas isso foi há muito tempo. Hoje o reino inteiro é tribal. Então, aventureiros do tipo urbano (cavaleiros, bardos, mercenários...) são raros ou inexistentes.

Os heróis mais facilmente encontrados são aqueles que sobrevivem aos rigores da natureza: bárbaros, berserkers, primitivos, rangers, druidas e xamãs. Guerreiros e monges que buscam lugares rudes para treinar e fortalecer o espírito também existem por aqui.

Entre magos, encontramos nas Uivantes apenas o mago elementalista do gelo (também conhecido como Mago Glacial). Feiticeiros tipicamente surgem por possuir sangue de dragão branco. Ladrões são raros, pois aqui não existe muitas oportunidades para criminosos — exceto, talvez, como rastreadores.

Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos e Senhora das Montanhas Uivantes

Um khubariano cavalgando um tumarkhân, um halfling de Hongari, o regente Sckhar e uma ranger de Sambúrdia

Parte 3 Região Leste

SCKHAR SHANTALLAS

O Reino do Dragão

Assim como Beluhga governa as Montanhas Uivantes, um outro dragão-rei é o regente de Sckharshantallas. Trata-se de Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos.

Ao contrário do que se possa pensar, Sckhar é considerado um bom governante — apesar de implacável com quem desobedece a suas rígidas leis. Territorialista como todo dragão, ele vê Sckharshantallas como seu imenso covil.

Sua presença intimidadora reduz bastante a possibilidade de um ataque de monstros vindos das Montanhas Sanguinárias, problema constante em Trebuck e Sambúrdia. Em troca, os cidadãos do reino costumam pagar tributo à criatura com dinheiro, jóias e itens mágicos.

A cultura e a arte local são baseadas na figura majestosa do dragão vermelho, que adorna templos, castelos, roupas, armas e armaduras. Uma vez por ano ocorre uma grande festa em sua homenagem, o Sckharal, onde são encenados acontecimentos importantes na história de Arton. Sckhar também é venerado como divindade, com clérigos próprios e uma ordem organizada — um culto cada vez maior dentro de Sckharshantallas. Além disso, todos os cargos de autoridade no reino são ocupados por meio-dragões, filhos do próprio Sckhar com as humanas e elfas de seu harém.

Como todos os dragões adultos, Sckhar tem uma forma humanóide — que ele usa quando deseja ser visto em público.

História

Desde muito antes da Grande Batalha, quando a civilização do sul sequer havia considerado explorar a porção norte do continente, o reino já existia numa forma um pouco mais primitiva.

A presença de Sckhar havia atraído a atenção dos bárbaros. Incapazes de exterminar a temível fera e habilidosamente manipulados por ele, as tribos locais passaram a venerar Sckhar, depositando suas vidas nas "mãos" do monarca.

O dragão passou então a proteger as tribos que se submetiam a ele em troca de sacrifícios, oferendas e idolatria. Naqueles tempos de selvageria e guerra, o acordo era mais do que vantajoso. O nome do reino, que significa "Reino de Sckhar", foi dado pelos próprios bárbaros.

Quando um grupo de exploradores, fugitivos da guerra entre Sambúrdia e os rebeldes que iriam mais tarde fundar Trebuck, chegaram a Sckharshantallas encontraram oponentes muito mais perigosos e organizados que os colonizadores de outros reinos. Mesmo assim, avançaram sobre os bárbaros em sangrentas batalhas. Entretanto, as poucas vitórias obtidas foram completamente em vão.

Sckhar intercedeu pessoalmente nos conflitos e massacrou os invasores. Em toda a história documentada de Arton, esta foi a única vez em que Rei dos Dragões Vermelhos se envolveu em batalhas com os humanos. E a visão jamais foi esquecida.

Aos poucos, os sobreviventes viram que seria muito mais vantajoso fazer parte do séquito de Sckhar do que se envolverem em novas batalhas onde a vitória jamais seria alcançada. Além disso, a ausência de monstros de grande porte e a proteção de Sckhar eram considerados uma grande vantagem naqueles tempos hostis.

Com o passar dos anos, os colonizadores e seus costumes foram absorvidos pelos bárbaros resultando numa mescla de tradições onde o ponto comum é a admiração, o respeito e a adoração por Sckhar.

Clima e Terreno

A presença do Rei dos Dragões Vermelhos afeta sensivelmente o clima do reino. Como numa representação viva do elemento que seu regente tem domínio, o fogo, Sckharshantallas tem um clima bastante quente (mas não árido), embora adequado para a sobrevivência humana. O terreno é basicamente composto de campos e savanas com ligeira atividade vulcânica ao norte. As terras mais férteis ficam a oeste, na fronteira com as margens do Rio dos Deuses. Basicamente toda a produção agrícola e pecuária do reino vêm desta área.

Fronteiras

Sckharshantallas faz fronteira a leste com as Montanhas Sanguinárias e ao sul com Trebuck. Mesmo com a proteção de Sckhar há poucas concentrações de humanos perto das Sanguinárias. Embora os ataques de monstros sejam menos freqüentes do que em outros reinos, o medo da proximidade com o território selvagem torna esta faixa de terreno pouco popular para os fazendeiros e camponeses.

Sckhar não costuma dar muita importância aos reinos vizinhos, mas tem cobiçado há tempos a pequena cidade de Tyros e suas minas de pedras preciosas, ao norte de Trebuck e quase na fronteira de seu reino. Sua última cartada foi convidar o Lorde que governava o local para uma visita diplomática, assassiná-lo e trocá-lo por um mago meio-dragão de sua confiança disfarçado através de magia. Deste modo ele tem garantido cada vez mais vantagens para seu reino no comércio com Tyros, assegurando domínio quase completo sobre a pequena cidade.

População

1.650.000 habitantes. Humanos 90%, Elfos 2%, outros 8%.

A população de Sckharshantallas carrega consigo o mesmo orgulho e altivez de seu regente. A maioria dos humanos apresenta a pele morena, os cabelos negros e os olhos claros. O dragão-rei é visto como um governante extremamente rígido, mas muito eficiente.

Elfos que decidem se fixar no reino não encontram muita resistência, embora esta ocorrência seja relativamente rara. Isso se deve principalmente à predileção do regente em assumir formas élficas todas as vezes em que é visto em público. Alguns estudiosos cogitam que dragões e elfos têm alguma ligação racial ancestral (um grande fator que colabora com a teoria é o da língua dos dragões ser bastante semelhante à dos elfos), mas sem nenhuma comprovação efetiva de que o fato seja verdadeiro.

Graças à política de Sckhar de proibir a presença de qualquer outro dragão dentro das fronteiras de seu reino, os nativos receberam treinamento intensivo na caça destes animais. Todo cidadão é obrigado a combater, expulsar ou matar qualquer dragão que se atreva a desobedecer as normas do dragão-rei e invada o território de Sckharshantallas.

Regente

Sckhar (Dragão Rei [vermelho], CM) é um dos seis dragões-reis de Arton, o Rei dos Dragões Vermelhos. Ao contrário do que possa parecer à primeira vista, Sckhar é um ótimo regente. Em seu caso, o protecionismo e o territorialismo característicos dos dragões o tornaram um governante exemplar no que diz respeito à proteção de seu povo, suas cidades e seu reino.

Rígido, o regente governa Sckharshantallas com mão de ferro. As leis são duras e não podem jamais ser desafiadas. O dragão-rei pode ser um ótimo protetor, mas cobra cada segundo deste esforço na forma de tributos e obediência plena.

Sckhar é extremamente vaidoso e aproveita-se de sua imponência para intimidar seus opositores e colocar-se frente a seu povo como um ser literalmente divino. Normalmente, ele assume a forma de um alto e esguio elfo, trajando imensos mantos de cor negra e vermelho sangue que, aos mais atentos, lembram assustadoras asas. Em ocasiões cerimoniais, ele costuma usar um elmo alongado horizontalmente que lembra vagamente a cabeça de um dragão, cobrindo com suas sombras metade de seu rosto.

Sckhar odeia exibir sua única deformidade: seu olho esquerdo é cego e traz três cicatrizes verticais alinhadas que cruzam toda a sua extensão. Conta-se que esta eterna marca foi resultado de uma batalha com Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos e antiga paixão do regente. Absolutamente ninguém sabe exatamente quais foram os eventos que culminaram no drástico (e trágico) desfecho. Até hoje ninguém teve a audácia de interrogá-lo a esse respeito.

Embora possua um enorme harém e tenha o poder e o

direito de tomar qualquer mulher de seu reino (fato considerado uma verdadeira honra pelas damas devotas ao regente), Sckhar ainda crê que seu coração pertence à Rainha dos Dragões Brancos e freqüentemente é visto na sacada de seu enorme castelo pensativo, olhando para o horizonte. É dito que a história de amor entre os dois dragões já foi alvo de inspiração de vários bardos do Reinado. Um deles, Saghoranod de Fortuna, teve a oportunidade única de entoar sua obra numa audiência exclusiva para o monarca. Embora tenha saído ileso do encontro e afirme que arrancou elogios do dragão, o bardo jamais voltou a tocar a melodia em respeito a um pedido feito por Sckhar.

No ramo político, pode-se dizer que sua atuação dentro dos assuntos do Reinado é meramente figurativa. Para ele, os jogos de intriga dos humanos são nada mais do que passatempos fúteis. Mesmo tendo poder suficiente para tomar boa parte dos reinos vizinhos, Sckhar não se mostrou até hoje inclinado aos princípios expansionistas. Para ele basta que seu reino seja deixado em paz e que sua autoridade não seja jamais questionada. Atos deste porte ocasionariam indubitavelmente terríveis represálias por parte do dragão-rei.

Alguns sábios do Reinado acreditam que essa falta de disposição para a guerra tenha uma razão ainda maior de ser: para estes, Sckhar é obrigado pelos deuses a obedecer um rígido código de honra graças a uma antiga falta cometida no passado. Apesar de bem fundamentada, há poucos fatos concretos que possam confirmar esta teoria.

Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos e regente de Sckharshantallas

Cidades de Destaque

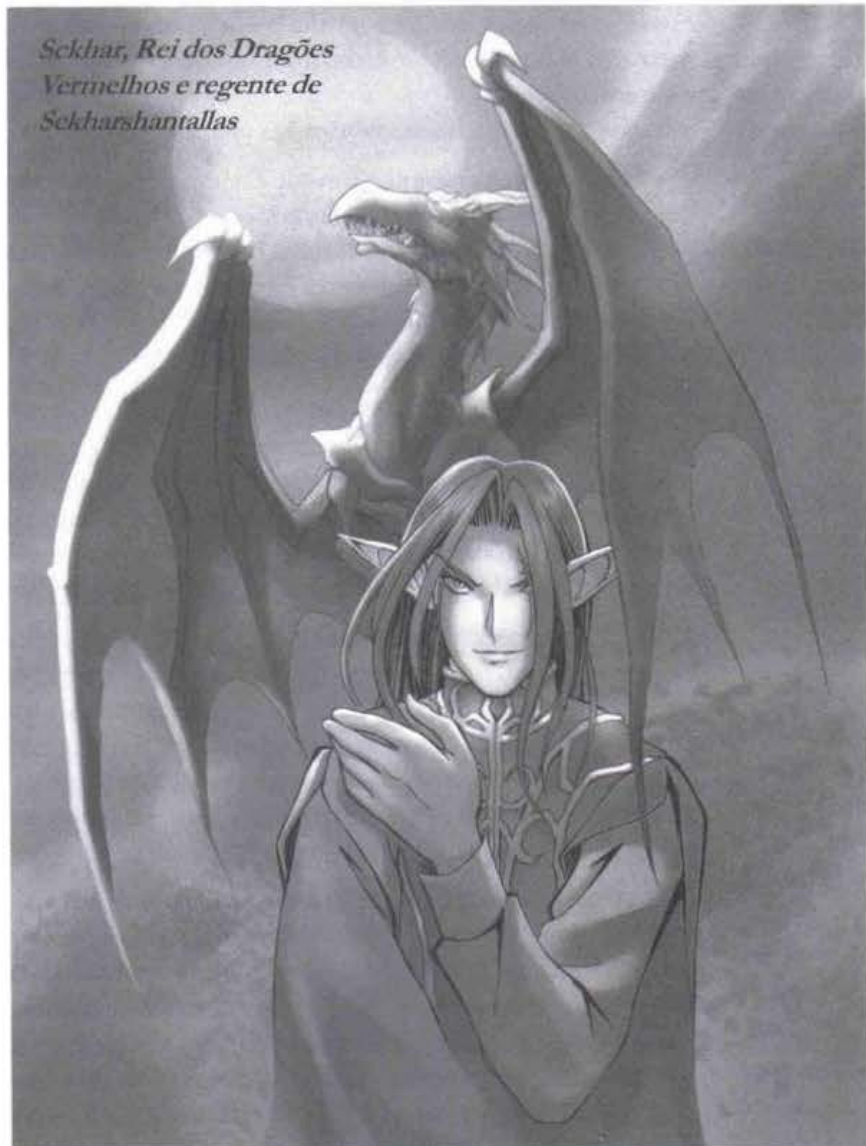
Ghallistryx (capital)

De todas as grandes cidades de Sckharshantallas, Ghallistryx é a que sofre a maior influência e controle de Sckhar.

Em toda a arquitetura da cidade é difícil encontrar algo que não tenha alguma relação com dragões. A imagem desta altiva criatura pode ser encontrada em quase todos os lugares. A arquitetura reflete a megalomania e ostentação características dos dragões vermelhos: os principais prédios e edificações são altos e largos, feitos exatamente para impressionar. Se Valkaria é o símbolo máximo da soberania humana, Ghallistryx é um atestado do poder dos dragões sobre Arton.

Ghallistryx foi construída sob as ordens de Sckhar e seu exército, e apresenta vias grandes e largas. Nelas é realizado o grande festival conhecido como Sckharal, um dos mais belos de Arton. São sete dias de festividades que acontecem uma vez a cada ano. As ruas são tomadas por enormes dragões vermelhos feitos de vime, dançarinos, prestidigitadores e companhias teatrais. Grandes acontecimentos da história de Arton como a traição dos deuses e as guerras entre bárbaros e colonizadores, são encenados na enorme Praça da Conquista que se encontra no meio da cidade. É lá que acontece o ponto alto: a representação da fundação de Sckharshantallas e seu desenvolvimento, culminando com a aparição do próprio regente em sua forma de dragão.

Ao fim do espetáculo, fogos de artifício são lançados aos céus formando imagens de luz e a festa toma toda Ghallistryx com direito a muita música e vinho. O dia seguinte ao fim do Sckharal é feriado.

Nem tudo são flores, entretanto. No dia seguinte ao feriado são executados na mesma praça onde acontecem os festejos todos os criminosos sentenciados à morte no decorrer do ano. Os malfeitores são mortos em fogueiras individuais enquanto são apedrejados pelos cidadãos. Se a fogueira se extingue sozinha, sem a interferência de nenhum meio antes que o condenado morra, ele é perdoado de seus crimes e está livre para seguir seu caminho. É um acontecimento raro conhecido como Perdão do Fogo que, acredita-se, teve suas origens ainda na fase bárbara de Sckharshantallas. Até hoje somente um homem, Arichbold Dudlerid, conseguiu escapar da execução graças a este fenômeno.

A maior atração da capital de Sckharshantallas é, sem dúvida Shindarallur, o maior palácio do dragão-rei (existem vários outros espalhados pelo reino). De proporções quase megalomaníacas, o imenso castelo abriga o regente, seu séquito, toda a guarda da elite e as principais máquinas de guerra do reino. Na torre mais alta há uma sacada que pode ser vista de boa parte da cidade, onde o dragão costuma fazer seus pronunciamentos. No topo da enorme torre, há um espaço onde Sckhar pode aparecer em sua forma de dragão. Porém, isto só acontece em casos muito extremos.

Shindarallur habita os sonhos dos ladrões mais bem informados de Arton. Dizem que é lá que Sckhar esconde seu gigantesco tesouro, acumulado através de anos e anos de oferendas e sacrifícios feitos pelos cidadãos do reino. Invadir o palácio, entretanto, é tarefa quase impossível. Não há notícia de algum grupo que tenha invadido o palácio principal de Sckhar e tenha retornado com vida.

Há também, na parte central da cidade, em frente ao Grande Templo de Sckhar, sede da religião criada em volta do regente, o Pilar da Chama Eterna. Como o próprio nome já diz, trata-se de um enorme pilar de doze metros de altura por dois de diâmetro. No alto há uma chama que nunca se apaga, mesmo nas poucas estações chuvosas do reino. Entalhadas no monumento, estão figuras que contam a história de Sckharshantallas.

Há muita controvérsia à respeito do pilar. Dizem que, a cada ano que passa, mais especificamente após o Sckharal, novos fatos importantes ocorridos são adicionados aos entalhes misteriosamente aumentando ainda mais sua altura. É dito também que a chama simboliza o poder divino de Sckhar. Caso ela se apague, será o fim do dragão-rei.

Verdade ou não, o monumento é guardado vinte quatro horas por dia por quatro membros do exército do reino. Muitos cidadãos de Ghallistryx evitam até se aproximar do Pilar do Fogo Eterno, alguns por sincero respeito, outros por medo de represálias ou do poder mágico do monumento. Somente durante o Sckharal os guardas se ausentam e a presença de peregrinos é permitida. Nessa época, os devotos se acumulam para tocar o pilar na tentativa de conseguir alguma graça divina que possa ser concedida pelo poder do dragão-rei.

Durtras

Durtras é a segunda maior cidade do reino e é considerada a cidade-irmã de Ghallistryx. Esse dito não está longe da verdade. Se a capital é a verdadeira central militar do reino, Durtras faz o mesmo papel no que diz respeito à política.

É aqui que se localiza o Shizarad, a sede do Conselho de Sckharshantallas, um enorme prédio em forma de losango que abriga todos os conselheiros do reino. A edificação não só serve como base para as reuniões — presididas por Khaltass (HUMANO MEIO-DRAGÃO [VERMELHO], GUE9, LM), filho de Sckhar — e decisões governamentais, mas também como moradia para os conselheiros, que desfrutam de todas as mordomias possíveis.

Como tudo em Sckharshantallas, esse fato também tem seu lado ruim. Toda esta generosidade para com os nobres se deve a um único fato: Khaltass prefere manter seus companheiros de conselho onde pode vigiá-los vinte e quatro horas por dia. O obediente filho do regente mantém informações precisas sobre as ações de cada um dos conselheiros e se aproveita do ambiente do palácio para, através da intriga, eliminar possíveis adversários políticos ou oposicionistas.

Graças ao ar de conspiração existente dentro do palácio, existe um ditado em Durtras que diz que "Shizarad tem vida própria". Quando um conselheiro oposicionista desaparece misteriosamente ou tem seu poder destituído, diz-se que "fulano foi engolido por Shizarad".

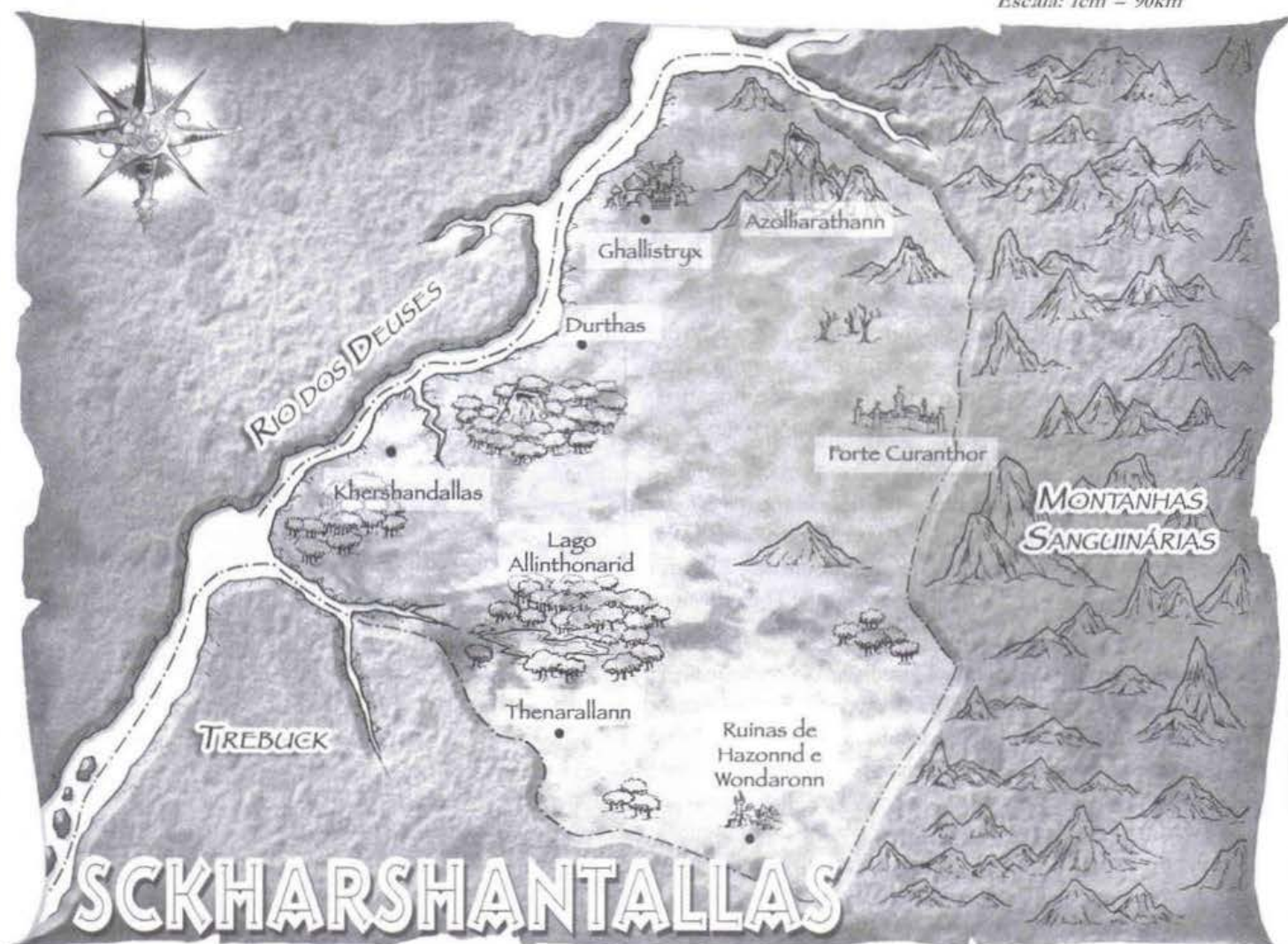
Sckhar raramente se envolve com as decisões do Conselho. Tudo costuma ficar mesmo nas mãos de Khaltass. E embora as decisões tomadas sejam soberanas, raramente é aprovada alguma medida que desagrade o regente ou seu filho.

Durtras também concentra suas forças no comércio e conta com o maior mercado do reino, o Zharifor. O lugar tem este nome graças às peripécias de um lendário mercador, um dos primeiros a vender seus produtos. Dizem que o velho Zharifor era capaz de vender qualquer coisa a qualquer um. Ovos de fênix, frutas de Gorendill, lascas da estátua de Valkaria, olhos de basilisco, especiarias das ilhas do sul, nenhum pedido era estranho ou difícil demais para ele. Num prazo de um dia o mercador era capaz de conseguir qualquer coisa. O segredo do mercador era um raríssimo artefato: um anel capaz de trazer qualquer objeto a seu usuário uma vez por dia.

Há vários finais para a história de Zharifor. Alguns dizem que ele foi morto por companheiros mercadores cansados da concorrência, o que é pouco provável já que ele fazia apenas uma venda por dia. Outros sustentam a hipóteses de que ele ficou velho demais e resolveu se aposentar construindo uma pequena cabana numa vila de pescadores ao sul de Durtras.

Alguns imaginam um fim um pouco mais trágico: dizem que o artefato se alimentava da força vital do próprio Zharifor para executar as tarefas e que isso finalmente acabou por decretar a morte do mercador. Esta lenda além de servir para batizar o mercado também atiçou a cobiça de vários aventureiros que até hoje procuram saber o paradeiro de Zharifor.

A grande atração do Mercado Zharifor é o comércio de peles e outras partes do corpo de dragões. Isso se deve principalmente ao fato da cidade abrigar a Lança de Sckharshantallas, uma organização de mercenários caçadores de dragões. É comum ver magos circulando entre os cidadãos à procura de alguém vendendo olhos ou dentes de dragão. Estes ingredientes tão raros nos outros reinos servem para fazer poderosas e duradouras poções.

A presença da Lança na cidade serve para afirmar ainda mais a tradição da cidade na caça a dragões. A própria cidade, que foi fundada com o nome de Grodallar, teve seu nome alterado para homenagear Durtras Quillarion, o maior caçador da história. Existe na cidade um verdadeiro Museu com ossadas de dragão, dragões empalhados, armas de famosos caçadores (algumas consideradas mágicas) e outros tipos de troféus que exaltam a arte da caça a estas criaturas tão perigosas.

Outra atração de Durtras é A Cauda do Dragão, onde o armeiro Gahard Oleg (HUMANO, ESP8, LN) trabalha. Este gigantesco humano de mais de dois metros de altura é especialista em forjar armaduras resistentes feitas com a pele dos dragões capturados em Sckharshantallas. Seus serviços são muito requisitados por nobres e o alto preço cobrado faz jus à qualidade da mercadoria entregue.

Khershandallas

Khershandallas é uma cidade em desenvolvimento e tem crescido muito nos últimos anos. Como em Gorendill, cidade de Deheon, os agricultores da cidade cultivam uma fruta especial chamada Treckod. De coloração extremamente avermelhada e do tamanho de um punho fechado, a grande vantagem da Treckod é seu alto valor nutritivo: pode substituir as refeições. O cultivo é difícil e exige cuidados especiais, o que atrapalha a popularização da fruta. O treckod era exportado para vários reinos através do Rio dos Deuses, mas o avanço da área de Tormenta em Trebuck transformou a viagem numa tarefa quase impossível. Hoje em dia a fruta é transportada por terra e vendida apenas nos reinos mais próximos. Apesar do alto preço, o treckod encontra grande público entre os aventureiros que acham muito mais prático carregar a fruta do que rações ou outros tipo de alimento em suas viagens.

Mesmo sob os olhares distantes de Sckhar, Khershandallas é a talvez a cidade mais tranqüila do reino. Isso se deve principalmente à influência de Khirollandra (ELFA MEIO-DRAGÃO [VERMELHO], ARI6/FET8, NM), Conselheira-Mór de Khershandallas e filha de Sckhar com uma elfa, que tem arrebanhado sob sua postura moderadora cada vez mais membros do Conselho.

As leis em Khershandallas são mais brandas e as execuções foram abolidas há um ano. Sckhar parece não se importar com essa postura desde que não cause distúrbios no reino como um todo, mas é dito que Khaltass, representante do regente em Durtras, não aprecia nem um pouco as liberdades da meia-irmã.

É certo que Khirollandra anseia por mais poder e cobiça o poder político de Khaltass. Por esse motivo, a Conselheira-Mór fechou secretamente e há pouco tempo um pacto com a organização conhecida como Vinhas de Allihanna. Após a intervenção ocorrida em Thenarallann o grupo foi obrigado a se estabelecer em um novo lugar e encontrou em Khirollandra uma importante aliada. Não se sabe exatamente em quais termos a aliança foi firmada, mas se sabe que o risco de traição pende para ambos os lados.

Khershandallas tem atraído grande presença de aventureiros nos últimos tempos. Tendo como pretexto o crescimento da cidade, Khirollandra vêm recrutando novos membros para a milícia a fim de manter a ordem. As más línguas dizem que isto

é apenas uma desculpa. Na verdade, a conselheira pretende montar uma milícia própria e particular na esperança de atacar Durtras. Outros afirmam ainda que o plano é ainda mais ambicioso: ela estaria, com suas medidas relativamente populistas, tentando atrair a simpatia do povo e iniciando a formação de uma futura religião baseada em sua figura. O objetivo final seria superar o poder de seu pai e tomar Sckharshantallas para si.

Thenarallann

Thenarallann é sem dúvida uma das cidades mais conturbadas de Sckharshantallas. Mesmo com a grande aprovação da maioria quanto à liderança do dragão-rei, ainda existem aqueles que não estão contentes em ver o reino nas mãos de monstros traiçoeiros como Sckhar e seus filhos. Thenarallann sempre foi o grande foco dos descontentes no reino.

Isso se deve principalmente ao fato da cidade (na época ainda uma vila) ter sido um dos últimos territórios anexados a Sckharshantallas. A posse da cidade fez parte de um acordo entre o dragão-rei e o regente de Trebuck, reino ao qual Thenarallann pertencia anteriormente.

A cidade sempre foi um barril de pólvora. No último ano, um grupo de oposicionistas conhecidos como Lâminas assassinou Ashindarenn, um dos mais conhecidos Conselheiros. Há uma recompensa de mais de 3.000 Tibares pela cabeça de cada um dos responsáveis. Graças a este incidente, Trodillick (HUMANO MEIO-DRAGÃO [VERMELHO], ARI4, CM), filho de Sckhar e antigo Conselheiro-Mór, foi deslocado para a capital e a cidade hoje é governada sob intervenção do exército do reino. Rebeldes são arrastados e executados sumariamente. Casas são invadidas e suspeitos de conspiração desaparecem sem deixar rastro.

Os opositores ao regime de Sckhar costumam se encontrar numa taverna chamada Coroa do Dragão. Lá podem ser encontrados membros da organização Vinhas de Allihanna, que recentemente expandiu suas atividades para Khershandallas. Os Lâminas também costumavam aparecer com freqüência, mas graças aos últimos acontecimentos o grupo decidiu reforçar a segurança e cessar o recrutamento. É preciso ser alguém muito influente e confiável para marcar um encontro com membros deste grupo na atual situação. Todas as reuniões são feitas com tamanha discrição que jamais se desconfiou de qualquer atividade ilegal. É dito também que Fordd Calliviari (HUMANO, ESP2/LAD6, CB), dono da taverna, tem alguns companheiros infiltrados dentro do exército do reino, o que garante imunidade e informações restritas.

Outro evento que vêm causando furor em Thenarallann é a construção da Estátua do Dragão-Rei. Trata-se de uma idéia de Sckhar para firmar sua superioridade e castigar o povo da cidade. Há seis meses iniciou-se a construção de uma imensa estátua representando Sckhar em sua forma de dragão. Além dos motivos já mostrados, a cidade foi escolhida por contar com minas de uma pedra preciosa conhecida como vidro-lava. Trata-se de uma jóia semitransparente de cor rubra, muito recomendada para o uso em esculturas.

Escravos, prisioneiros e cidadãos trabalham dia e noite extraindo o material das profundezas da terra e trazendo para a superfície. Enquanto isso, os melhores artistas do reino e magos peritos na manipulação de minérios constroem o monumento sob os olhares vigilantes dos membros do exército. Quando estiver pronta, a figura será capaz de rivalizar a própria estátua de Valkaria, em Deheon.

Áreas vulcânicas de Sckharshantallas

Geografia

Azolliarathann

A região norte de Sckharshantallas é conhecida em toda Arton pela incidência de vulcões em seu solo. Um deles, entretanto, chama mais a atenção.

Trata-se de Azolliarathann, (que na língua dos antigos bárbaros significa "grande gigante de fogo") o maior vulcão de Arton. Sua cratera tem cerca de vinte quilômetros de diâmetro e em seu interior a lava permanece sempre ativa. Faz parte de uma lenda o fato de que o dia em que o vulcão entrar em erupção marcará também o fim de toda Sckharshantallas.

Sckhar costuma espalhar aos quatro ventos que é apenas a sua presença que impede que a grande fúria de Azolliarathann recaia sobre os habitantes do reino. É curioso notar que há registros muito primitivos indicando que o vulcão era adorado pelos bárbaros antes da dominação de Sckhar.

No cume da montanha, existe um enorme símbolo de pedra incrustado: uma espiral cortada por dois traços diagonais. Até hoje ninguém conseguiu decifrar seu significado.

Lago Allinthonarid

Localizado a noroeste de Thenarallann está este lago que já foi um dos grandes focos de poder de Allihanna, a deusa da natureza, em Arton. Há muito tempo, quando os bárbaros ainda tomavam metade do que é hoje o território de Sckharshantallas, a área era palco de cerimônias em homenagem à deusa da natureza. A ordenação de druidas, os casamentos e festivais comemorando a colheita eram comuns ali.

Quando Sckhar iniciou seu processo de dominação, deflagrou também estratégias para desencorajar o culto a Allihanna, se colocando como objeto substituto de adoração divina. Uma de suas medidas nesse sentido foi destruir todos os refúgios dos druidas dentro do reino. O Bosque Sagrado de Worq, as Cachoeiras Nistid e o Círculo de Pedras de Lophzt foram implacavelmente eliminados da face de Sckharshantallas.

Somente um lugar resistiu: o Lago Allinthonarid. Todas as tentativas de Sckhar em destruir o local foram em vão. Imagina-se que, de alguma forma, o poder de Allihanna permanece ativo na área impedindo que o lugar seja eliminado. Árvores queimadas se reerguiam da noite para o dia. A água do lago jamais secava e permanecia cristalina e inalterada.

Com o tempo o dragão-rei percebeu a inutilidade de seus ataques e resolveu cercar a área com membros de seu exército para evitar a presença de druidas no local. Sckhar acredita que seu poder divino ainda não é grande o suficiente para desafiar o poder de Allihanna existente no lago, mas espera que um dia seu poder cresça ainda mais com a adoração de seus fiéis e ele possa enfim expurgar a presença da deusa dentro do seu reino.

Não há dúvidas que as dificuldades para se entrar na área de Allinthonarid são enormes, mas mesmo assim alguns ainda se arriscam. Muitos procuram as propriedades mágicas do lago. Quando uma pessoa muito ferida é mergulhada nas águas de Allinthonarid, seus ferimentos se fecham miraculosamente e sua saúde retorna imediatamente. O mesmo acontece com doenças. É certo até que as cortes de Salistick e Lomatubar já encaminharam pedidos oficiais de exploração do lago a fim de encontrar a cura da Praga Coral e outras doenças, mas Sckhar se nega terminantemente a permitir que esta invasão (como ele mesmo diz) ocorra.

De qualquer forma, os aventureiros de Sckharshantallas sabem que, retirada da área do lago, a água se torna comum e perde suas propriedades milagrosas. Os poderes de Allinthonarid não funcionam em devotos de Sckhar ou seres de índole maligna.

Outros Pontos de Interesse

Forte Curanthor e os Garras de Sckhar

Muitos acreditam que a presença de Forte Curanthor nas proximidades da fronteira entre Sckharshantallas e as Montanhas Sanguinárias é apenas figurativa, mas estão enganados.

Durante os últimos dois anos, monstros que habitam as montanhas têm atacado vilarejos próximos da fronteira com cada vez mais freqüência. Antigamente este era um acontecimento bastante raro, já que poucos ousavam desafiar Sckhar. Não se sabe exatamente porque este estranho fenômeno vem acontecendo. Estudiosos especulam sobre o suposto surgimento de uma área de Tormenta nas montanhas, que estaria forçando tribos de monstros na direção de Sckharshantallas.

Como o próprio Sckhar não pode e não pretende atacar as Montanhas Sanguinárias, tomando o assunto em suas próprias "mãos", uma vez que as Sanguinárias estão — de certa forma — sob a proteção de Megalokk, o regente resolveu estabelecer o forte como uma forma de garantir a segurança de seus subordinados sem que estes tenham que abandonar suas terras.

Forte Curanthor serve como uma espécie de quartel-general de uma facção do exército conhecido como Garras de Sckhar, especialista na caça de monstros variados. Eles patrulham toda a área da fronteira e fazem o possível para evitar que aldeões sejam feridos.

Em certas missões os Garras aceitam os serviços de mercenários contratados, principalmente nas que envolvem infiltrações em território das Sanguinárias. Além do pagamento, o mercenário contratado pode manter consigo o que tiver conquistado como resultado de sua caçada.

Ruínas de Hazonnd e Wondaronn

Hazonnd e Wondaronn foram dois dos vilarejos destruídos pela fúria de Sckhar na guerra com os colonizadores durante a formação de Sckharshantallas. Outras vilas foram reconstruídas com o passar do tempo, mas estas duas continuam exatamente do modo como estavam na época do ataque.

Diz-se que forças misteriosas entraram em ação todas as vezes que um grupo de colonos se juntava para tentar repovoar a região. Depois de um tempo, as duas cidades destruídas ganharam fama de mal assombradas. Dando mais fundamento aos boatos, alguns fatos estranhos realmente acontecem nos arredores de Hazonnd e Wondaronn.

Durante o dia é impossível encontrar as duas cidades. Inúmeras tentativas de mapear o trajeto foram feitas e muitos aventureiros se perderam irremediavelmente tentando encontrar o caminho correto para as duas vilas.

À noite as ruínas podem ser encontradas, mas surgem

povoadas por fantasmas, mortos-vivos e outras criaturas da noite. Os mais velhos teorizam que a dor e raiva das vítimas do ataque de Sckhar fizeram com que o espírito do lugar fosse tomado por Tenebra. Durante o dia as duas ruínas permanecem em Sombria, o reino de Tenebra, e por isso não podem ser encontradas.

Os relatos sobre Hazonnd e Wondaronn são diversos. Alguns poucos sobreviventes dizem que só há ruínas de prédios enegrecidos e escombros por onde monstros se esgueiram. Outros afirmam ter encontrado as duas vilas em seu pleno esplendor, como eram antes do ataque, apenas para perceberem tarde demais que haviam caído numa armadilha.

O que mantém o interesse dos aventureiros é a esperança de encontrar os tesouros soterrados debaixo dos escombros, dos ossos e dos sonhos dos cidadãos de Hazonnd e Wondaronn.

Guildas e Organizações

Vinhas de Allihanna

Apesar de toda a popularidade, nem todos no reino vêem com bons olhos o governo e a presença de Sckhar. Para alguns, ser governado por um monstro tirano não é o ideal mais perfeito de vida.

A organização conhecida como Vinhas de Allihanna é formada por pessoas com este pensamento. A cúpula é formada por druidas, descontentes com a pouca influência de sua deusa dentro de Sckharshantallas. E o sentimento tem fundamento. Sckhar sempre fez questão de, se não proibir, ao menos dificultar a presença de druidas dentro do reino destruindo boa parte dos lugares sagrados para eles. Acredita-se que a influência destas pessoas poderia ser a chave para a destruição do dragão-rei e o fim de sua influência nociva (pelo menos aos olhos dos oposicionistas) dentro de Sckharshantallas.

A Vinhas de Allihanna costuma agir nas sombras, evitando ao máximo meios menos sutis de combater o regime ditatorial. Espiões infiltrados na corte e operações especiais na calada da noite são os principais métodos empregados pela Vinhas. Não são raros os casos em que mercenários são contratados para executar perigosas missões às vezes sem sequer saberem que estão trabalhando para a organização dos druidas.

Com a intervenção em Thenarallann, o grupo sofreu um duro golpe, já que a cidade servia como principal base de operações. Após o incidente, uma aliança secreta foi formada entre os druidas da cúpula e Khirollandra, permitindo a presença dos principais membros em Khershandallas. Ninguém sabe ao certo o motivo deste pacto tão bizarro, mas muitos sustentam que não passa de uma estratégia dos servos de Allihanna para tomar a cidade.

Outro grande objetivo da organização é liberar a área do Lago Allinthonarid do controle do exército. O que os druidas da cúpula poderiam realizar, tendo acesso a um lugar onde os poderes de Allihanna se encontram tão concentrados, ainda é um mistério.

Os Lâminas

Se as Vinhas de Allihanna representam a facção mais ponderada entre os rebeldes de Sckharshantallas, os Lâminas podem ser considerados sem dúvida a ala mais radical.

Para eles a sutileza representa falta de coragem e ineficiência. "Grandes objetivos só são alcançados com grandes feitos" é um ditado citado freqüentemente nas reuniões. A última grande afronta realizada pela organização foi o assassinato público de Ashindarenn, antigo Conselheiro-Mór de Thenarallann.

Seu grande objetivo além de derrubar Sckhar é chamar a atenção das nações vizinhas para o modo tirânico como a nação é governada e alertar sobre o perigo de se ter próximo um monstro de tais proporções munido de seus próprios seguidores e exército.

Os Lâminas têm poucos recursos e se vestem de maneira simples. A grande característica em comum em suas operações são os panos negros cobrindo todo o rosto, evitando a identificação.

Graças à intervenção militar em Thenarallann, as atividades do grupo parecem estar paradas no momento. Mesmo assim ninguém duvida que algo de grandes proporções possa estar sendo tramado na calada da noite. Boatos na cidade dizem que escravos que estavam trabalhando nas minas de vidro-lava foram libertados e uma fuga em massa pode estar sendo planejada para muito em breve.

Ninguém conhece a identidade do líder dos Lâminas. Alguns duvidam, inclusive, que a organização sequer tenha um líder declarado.

Para a sorte dos simpatizantes de Sckhar, as atividades da Lâmina atualmente se restringem apenas a Thenarallann e regiões mais próximas.

Lança de Sckharshantallas

Nascida a partir da tradição de caçar dragões existente no reino, e encorajada por seu regente, a Lança de Sckharshantallas é uma ordem de guerreiros especializada em exterminar estes monstros.

Curiosamente a distinção entre as cinco subdivisões dentro da ordem é feita justamente utilizando a nomenclatura das raças de dragões existentes. Assim, da divisão mais baixa para a mais elevada temos: Guerreiros do Dragão Branco, Guerreiros do Dragão Negro, Guerreiros do Dragão Verde, Guerreiros do Dragão Azul e Guerreiros do Dragão Vermelho. Isso acontece porque a Lança vê seus oponentes como criaturas nobres e valorosas. Exterminá-las é motivo de glória para a raça humana. Não há Guerreiros Marinhos na ordem, pois o reino não possui mar e os lanças não tem contato e nem caçam esse tipo de dragão.

A ascensão entre as divisões é feita pela aprovação dos superiores através de tarefas que invariavelmente envolvem exterminar um dragão de idade considerável de cor correspondente à próxima subdivisão a ser atingida dentro da ordem. Estas missões geralmente envolvem mais de um guerreiro

(alguns do alto escalão acompanham o pretendente para examinar o teste) e viagens para fora de Sckharshantallas.

Embora não tenha ligação oficial com o Conselho ou com Sckhar, a ordem recebe ajuda financeira da corte sempre que necessário. Do mesmo modo que as ordens de cavaleiros encontradas em Bielefeld e além do Reinado, é motivo de orgulho para uma família ter pelo menos um membro nas fileiras da Lança. Suas armaduras são brilhantes e adornadas com figuras de dragão e, não raro, feitas utilizando o couro deste animal. É importante notar, entretanto, que um membro só pode usar uma armadura deste tipo se ela tiver sido confeccionada com o couro de um dragão morto por ele mesmo.

Os membros da Lança se vêem como os únicos verdadeiros caçadores de dragões e encaram com desdém mercenários e cidadãos comuns que resolvem se incumbir da mesma tarefa. Isso faz com que sejam considerados arrogantes e orgulhosos nos outros reinos, embora gozem de enorme popularidade dentro de Sckharshantallas.

A maioria deles vê Sckhar e os outros dragões-reis como seres divinos, à parte da raça dos dragões e, portanto sequer cogitam a possibilidade de caçá-los. Entretanto, existe uma facção dentro da própria ordem que acredita que matar qualquer um dos dragões-reis de Arton seria a glória suprema. Esse modo de pensamento tem ganhado força principalmente entre os membros mais jovens da ordem.

Divindades Principais

Como em boa parte dos povos bárbaros existentes em Arton antes da colonização, Allihanna já foi a deusa mais cultuada dentro de Sckharshantallas. Entretanto, com a ascensão do dragão-rei e a expansão imediata de seu culto, o próprio Sckhar é sem dúvida a divindade mais cultuada, juntamente com Megalokk.

Com exceção dos revoltosos de Thenarallann e outros opositores, mesmo os habitantes que louvam algum outro deus também cultuam Sckhar seja por devoção sincera ou medo de represálias. O culto a Khalmyr é aceito, mas não visto com bons olhos. Os devotos do Deus da Justiça costumam construir pequenos santuários em suas próprias casas e cultuam-no com discrição.

Keenn também é bastante popular entre as facções militares do reino, principalmente na Lança de Sckharshantallas.

Encontros

Mesmo com a ação dos membros das Garras de Sckhar, ainda acontecem ataques ocasionais de monstros de diferentes variedades vindos das Montanhas Sanguinárias.

Para o interior do reino podem ser encontrados basiliscos e wyverns. Estes últimos costumam ser caçados para serem utilizados como montaria em alguns dos inúmeros destacamentos especiais do exército de Sckhar.

Aventureiros

Não há dúvida que guerreiros têm mais espaço, oportunidades e chances de sobrevivência dentro do governo ditatorial de Sckharshantallas. Mercenários podem encontrar grandes oportunidades nas caçadas realizadas na fronteira com as Sanguinárias e com a venda de criaturas no mercado de Durtras.

Ladrões têm pouco espaço e para eles é um verdadeiro desafio sobreviver em Sckharshantallas. Graças às leis rígidas e condenações implacáveis. Para muitos é um desafio permanecer no reino e algumas guildas dão certo valor àqueles que passam por essa experiência. Mesmo assim, ainda é possível para ladinos encontrar lugar como espiões seja à serviço das Vinhas de Allihanna ou sob o comando da Conselheira-Mór Khirollandra, sempre interessada em alguém que possa se infiltrar dentro do Shizarad e trazer de volta valiosas informações.

Druidas de Allihanna vivem quase na marginalidade. Embora não sejam caçados abertamente, membros dessa classe não costumam se sentir bem convivendo com o regime de Sckhar além de encontrarem diversas dificuldades com a lei local graças às ações da Vinhas de Allihanna.

Paladinos nativos de Sckharshantallas são raríssimos e quase todos os membros dessa classe encontrados no reino vêm de outras partes do Reinado. Os mais desavisados que tentam impor sua própria visão de justiça contrariando as normas da corte são executados ou expulsos do reino, dependendo da gravidade de seu ato.

TREBUCK

O Reino da Tormenta

Formado essencialmente por vilas surgidas após o abandono das torres e fortes que protegiam o reino dos ataques da antiga rival Sambúrdia, Trebuck era um reino pacato de cultura campestre e economia baseada na pecuária. Entretanto, um trágico fato mudou esse panorama.

Há cerca de dois anos, uma área de Tormenta surgiu próxima de Forte Amarid, sobre o antigo Pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses. O fato levou pânico a todo o Reinado, mas especialmente em Trebuck — onde se pode ver ao longe, as terríveis nuvens de sangue.

A fortificação de Amarid, antes abandonada, tornou-se um dos principais focos de defesa do reino, abrigando boa parte do exército disponível.

Há três meses uma tragédia ainda maior se abateu sobre o reino. A área de Tormenta expandiu-se repentinamente, toman-

do o terreno onde estava localizado Forte Amarid e uma considerável faixa de terra além do Rio dos Deuses, já no território de Trebuck.

Recentemente, a regente Lady Shivara Sharpblade resolveu apelar para Deheon e conseguiu o apoio de várias nações do Reinado. Todas elas concordaram em ceder parte de seus soldados para ajudar na proteção de Trebuck e num eventual ataque direto à Tormenta. Por enquanto as forças do que hoje se tornou conhecido como Exército do Reinado estão apenas se reunindo nas proximidades de Crovandir para então marchar para acampamentos mais próximos da área de Tormenta.

Tudo isso tem criado grande comoção e prejudicando gravemente a economia local — afinal, com a Tormenta bem ao lado, não existe lugar pior no Reinado para se viver! Fazendeiros estão abandonando suas terras e rumando para outros reinos, especialmente Nova Ghondriann, que tem oferecido apoio à imigração (o que não agrada em nada Lady Shivara e o Conselho de Trebuck). Além disso, a proximidade das Montanhas Sanguinárias e a vizinhança com Sckharshantallas não contribuem em nada para aumentar a popularidade de Trebuck, constantemente à beira de um colapso.

História

O território da atual Trebuck antigamente pertencia ao reino de Sambúrdia, ainda na época do infame regente Wogar Aranth. Com o tempo, porém, ficava cada vez mais difícil para o regente e seu Conselho administrar o imenso território. Como medida para resolver esse problema, Wogar resolveu colocar toda a área norte sob os cuidados de seu filho, Aggaron. Sua tarefa era impor as mesmas regras aplicadas no restante do reino, recolher os impostos e administrar toda a área, suprindo as necessidades da população local.

Tudo teria dado certo se não fosse a extrema ambição e arrogância de Aggaron. Embriagado com o poder, o nobre passou a cobrar impostos altíssimos da população. Os que não eram capazes de pagar quatro tarifas seguidas (algo bastante comum) tinham suas terras tomadas e repassadas para algum membro da corte. A partir desse momento, o antigo dono do lote era declarado servo de seu novo lorde, tendo que ceder 70% de sua produção a ele além dos impostos a serem pagos nos meses posteriores.

Conforme a corrupta nobreza foi se espalhando, estenderam-se os atos de abuso. Não era raro o conde que, ao visitar uma de suas vilas, ficava fascinado por uma aldeã e a levava à força, se necessário, para seu castelo. Aqueles que não concordavam com os desígnios de seus governantes eram declarados traidores e enforcados publicamente.

Tudo isso fez crescer um sentimento de extrema revolta no povo do norte de Sambúrdia. Ninguém mais agüentava o sentimento de submissão e impotência.

Liderados por Gareth Friedel, um experiente guerreiro prestes a se aposentar, os fazendeiros e aldeões realizaram o primeiro levante contra Sambúrdia, na vila de Crovandir. O lorde local foi deposto e preso nas masmorras de seu antigo castelo, junto com o restante da corte local.

Começou ali a Rebelião dos Servos.

Aos poucos o grupo de Gareth passou a se organizar. Mercenários do resto do Reinado, cansados da vida errante, foram atraídos pela causa dos aldeões e pela oferta de terras próprias quando o conflito terminasse. Os relatos do feito em Crovandir se espalharam pelas outras comunidades, inflando o povo com coragem para se rebelar. Assustado com os atos de seus antigos súditos, Aggaron fugiu para a capital do reino em busca da ajuda do pai.

As más notícias não foram bem recebidas por Wogar. Revoltado com o filho, o regente destacou um grupo de quinhentos soldados e ordenou que Aggaron voltasse ao território que era de sua responsabilidade e estabilizasse a situação. Sem opções, o herdeiro de Sambúrdia partiu com seus soldados.

Infelizmente para ele, não se tratava mais de uma simples rebelião de aldeões. Gareth tinha gasto boa parte do seu tempo treinando seus comandados e recrutando guerreiros mais experientes para ajudá-lo. Pequenos fortes, ainda que rudimentares, haviam sido construídos no caminho para Crovandir e além.

O conflito durou anos. Aggaron liderando as tropas de Sambúrdia e os rebeldes resistindo como podiam. Cidades eram tomadas pelos exércitos e recapturadas dias depois. Fortes eram destruídos e batalhões inteiros eram dizimados.

A guerra só se aproximou de seu final quando Aggaron foi capturado pelas forças rebeldes após um ataque mal sucedido contra Forte Arantar. Gareth enviou um emissário a Sambúrdia, com uma mensagem ao regente: se a área tomada fosse cedida aos aldeões para que fosse fundado um novo reino, o herdeiro de Sambúrdia seria libertado e a guerra estaria encerrada. Caso contrário, o jovem seria decapitado na praça principal de Crovandir e sua cabeça seria entregue numa bandeja de prata ao próprio regente. E o conflito continuaria ainda mais sanguinário.

O coração de pai de Wogar pesou mais do que a coroa em sua cabeça e ele cedeu às exigências dos rebeldes. Entretanto, assim que recebeu o filho de volta, ainda tentou um último ataque sem sucesso.

Naquela mesma noite dois homens a cavalo foram enviados a Deheon por rotas diferentes. Um levava o documento que, quando reconhecido pelo regente de Deheon, oficializaria a fundação do novo reino. O outro cavaleiro serviria apenas para despistar e enganar os assassinos de Wogar que com certeza estariam a postos, prontos para impedir a passagem do mensageiro. A estratégia deu certo, embora o segundo homem tenha perdido a vida numa emboscada.

Estava fundado o reino de Trebuck que, na língua arcaica, o Lalkar, quer dizer "liberdade".

Clima e Terreno

O terreno de Trebuck é composto em sua maioria de campos propícios tanto para o plantio, quanto para a criação de animais. É possível também encontrar áreas de savana, florestas e colinas. O clima é tropical, mantendo a temperatura bastante agradável.

O norte do reino tende a ser um pouco mais quente, graças à proximidade com Sckharshantallas. Chuvas fortes são bastante freqüentes no verão. O inverno não chega a ser muito rigoroso e dura menos de três meses.

Fronteiras

Trebuck faz fronteira ao sul com Pondsmânia e Sambúrdia, a oeste com o Rio dos Deuses, ao leste com as Montanhas Sanguinárias e ao norte com Sckharshantallas.

As relações de Trebuck com a Pondsmânia são praticamente nulas. Os únicos que têm mais contato com as fadas do reino vizinho são os moradores de Prodd, constantemente alvos das peças pregadas por estas criaturas.

Se antes "guerra" era uma palavra de ordem quando se falava de Sambúrdia, hoje as coisas são completamente diferentes. Após a morte do regente Wogar Aranth, poucos anos depois da independência de Trebuck, um tratado de paz e cooperação foi assinado entre os dois reinos e os ânimos se apaziguaram.

Mesmo os fortes localizados nas fronteiras foram desativados, com exceção de Forte Arantar, que apesar de ativo perdeu muito de sua importância estratégica com o fim dos conflitos. O acordo prevê desde trocas comerciais até auxílio militar em caso de necessidade, como vem acontecendo com Trebuck graças ao avanço da Tormenta.

Todos os anos a data em que o acordo foi assinado é comemorada pelos dois reinos. Aliás, foi durante essas festividades no último ano que a Tormenta avançou sobre Forte Amarid, com certeza apagando um pouco da alegria das festividades futuras.

População

850.000 habitantes. Humanos (90%), outros (10%) (não incluindo demônios da Área de Tormenta). Não há comunidades de semi-humanos em Trebuck, embora halflings e

poucos elfos possam ser vistos misturados aos humanos.

Por suas origens, Trebuck é um reino de pessoas lutadoras e perseverantes. O espírito que fez com que Gareth Friedel e seus seguidores se levantassem contra a abusiva corte de Sambúrdia continua presente em cada uma delas. Tanto homens quanto mulheres estão acostumados a lutar pelo que acham certo.

Aliás, mulheres têm os mesmo direitos e são tão respeitadas quanto os homens. A própria esposa de Gareth Friedel, Luna Azievel Friedel, foi uma das principais comandantes durante a época da resistência e é tida até hoje como uma das grandes heroínas da história de Trebuck. Para ressaltar que não há subserviência feminina no reino, uma mulher que se casa só precisa abandonar o nome de sua família para assumir a do marido se assim desejar. Mesmo assim, seu nome de solteira ainda pode ser mantido.

Regente

Normalmente o nascimento de uma menina como futura herdeira de um reino é tido como mau presságio ou, no mínimo, como um inconveniente extremamente desagradável. Mesmo que as damas da nobreza do Reinado estejam gradualmente assumindo posições aristocráticas de grande responsabilidade, uma mulher como regente ainda é algo visto com desconfiança e pouco caso. Mas não em Trebuck.

Quando Shivara Sharpblade (HUMANA, ARI4/GUE8, LB) nasceu, fruto da união do regente *Althar* e sua esposa, *Lady* Valanya, houve festa durante uma semana em Forte Amarid, sede da corte de Trebuck. As comemorações só foram interrompidas com a morte da rainha, vítima de uma repentina doença que a atingiu enquanto ainda se recuperava do difícil parto.

Tomado pela dor da perda, Althar ordenou na mesma semana que um novo palácio fosse construído em Crovandir. Para ele era impossível continuar vivendo em Forte Amarid sem se lembrar, dia e noite, da morte mulher. Também não desejava que a filha crescesse no mesmo lugar onde a mãe falecera, com medo que tal fato pudesse trazer má sorte à família. Dois anos depois, toda a corte de Trebuck se transferiu para a nova sede, denominado Palácio Valanya.

Apesar de Forte Amarid ter sido totalmente desocupado e abandonado, seus arredores eram constantemente vigiados pelo exército real. Embora o local trouxesse tristeza a seu coração, Althar sabia o quanto a fortificação significava para a história de Trebuck e não desejava que fosse ocupado por monstros ou saqueadores oportunistas.

Shivara cresceu em tempos de calmaria. Não havia conflitos com reinos vizinhos ou tensões internas. Muito pelo contrário. O reino passava por um impressionante período de prosperidade. Enquanto criança, tinha servas a sua disposição, prontas para atendê-la em qualquer necessidade. Foi instruída tanto na artes de combate quanto na escrita. Ao mesmo tempo, aprendia com seu pai e tutores a tratar seus empregados como seus iguais.

"Embora sejamos nobres enquanto os outros são plebeus" — dizia Althar freqüentemente — "Ganhamos a liberdade na mesmas batalhas. Somos frutos da mesma terra. Somos todos filhos de Trebuck".

Mesmo com tudo isso, Althar preocupava-se com o futuro da filha. Já não era mais jovem e não queria que Shivara fosse pega despreparada quando chegasse a hora de assumir o trono de Trebuck e empunhar Carthalkhan, a Espada Cristalina, símbolo máximo do regente e da família Sharpblade.

Ao completar dezessete anos, Shivara foi enviada incógnita pelo Reinado, para que ela aprendesse tudo que seria necessário para sua vida como regente. Para sentir ela própria, ao invés de aprender através de um tutor contratado, como reinar com sabedoria.

Durante anos combateu monstros e bandidos, chegou até a lutar contra o regime totalitário de Yuden, ser perseguida pela guarda de lá e se refugiar em Deheon.

Com a morte de Althar, intensificaram discussões a respeito de que atitude tomar quanto ao posto de regente, pois muitos acreditavam que Lady Shivara estaria morta.

Enquanto isso, Shivara ficou sabendo da morte de seu pai e começou a retornar a Trebuck, mas foi capturada por enviados do Príncipe Mitkov, que descobrira sua verdadeira identidade. Depois de três meses presa, Lady Shivara conseguiu escapar graças a uma misteriosa ajuda que a transportou misteriosamente para a fronteira de Sambúrdia e Nova Ghondriann.

Em todo esse tempo, os membros do *Conselho*, acreditando que ela estivesse morta, escolheram um novo regente: Hiudah Noragh, um nobre que não era popular e tido como ganancioso.

Procurando pela ajuda de aliados na corte de Sambúrdia, Lady Shivara soube do que se passava em seu reino e da insatisfação popular. Shivara conseguiu a permissão para levar consigo um grande destacamento de soldados samburdianos. Seu objetivo era a retomada do trono que era seu por direito de sangue.

Em menos de dois meses Lady Shivara Sharpblade já havia retomado a coroa e expulsado Hiudah Noragh do reino.

Cidades de Destaque

Crovandir (capital)

Crovandir tem uma ligação muito estreita com a história de Trebuck. Foi exatamente lá que surgiram os primeiros focos de rebelião e levantes de descontentes contra o regime do príncipe de Sambúrdia. Outrora uma pequena vila, Crovandir ampliou-se por força das circunstâncias, tornando-se uma das maiores cidades de Trebuck.

Antes da Tormenta, a cidade era vista como uma área em expansão, cheia de oportunidades para os que tivessem força de vontade e dinheiro para investir. Hoje, a capital vive uma situação curiosa e conflitante. Ao mesmo tempo em que vários cidadãos têm preferido abandonar Crovandir e o reino, a cidade também

serve de principal abrigo para aqueles que têm medo da tempestade rubra. Não há dúvida de que hoje Crovandir é o ponto mais seguro para o povo de Trebuck.

Este precário equilíbrio, reforçado pela volta forçada da corte após a queda de Forte Amarid, não deve durar para sempre. A presença de comerciantes de outros reinos tem rareado cada vez mais e representantes do conselho local admitem que pode haver abandono por parte da população quando a construção da Cidade Fortaleza de Coravandor estiver pronta, já que a corte deve, muito provavelmente, ser deslocada para lá em busca de maior segurança.

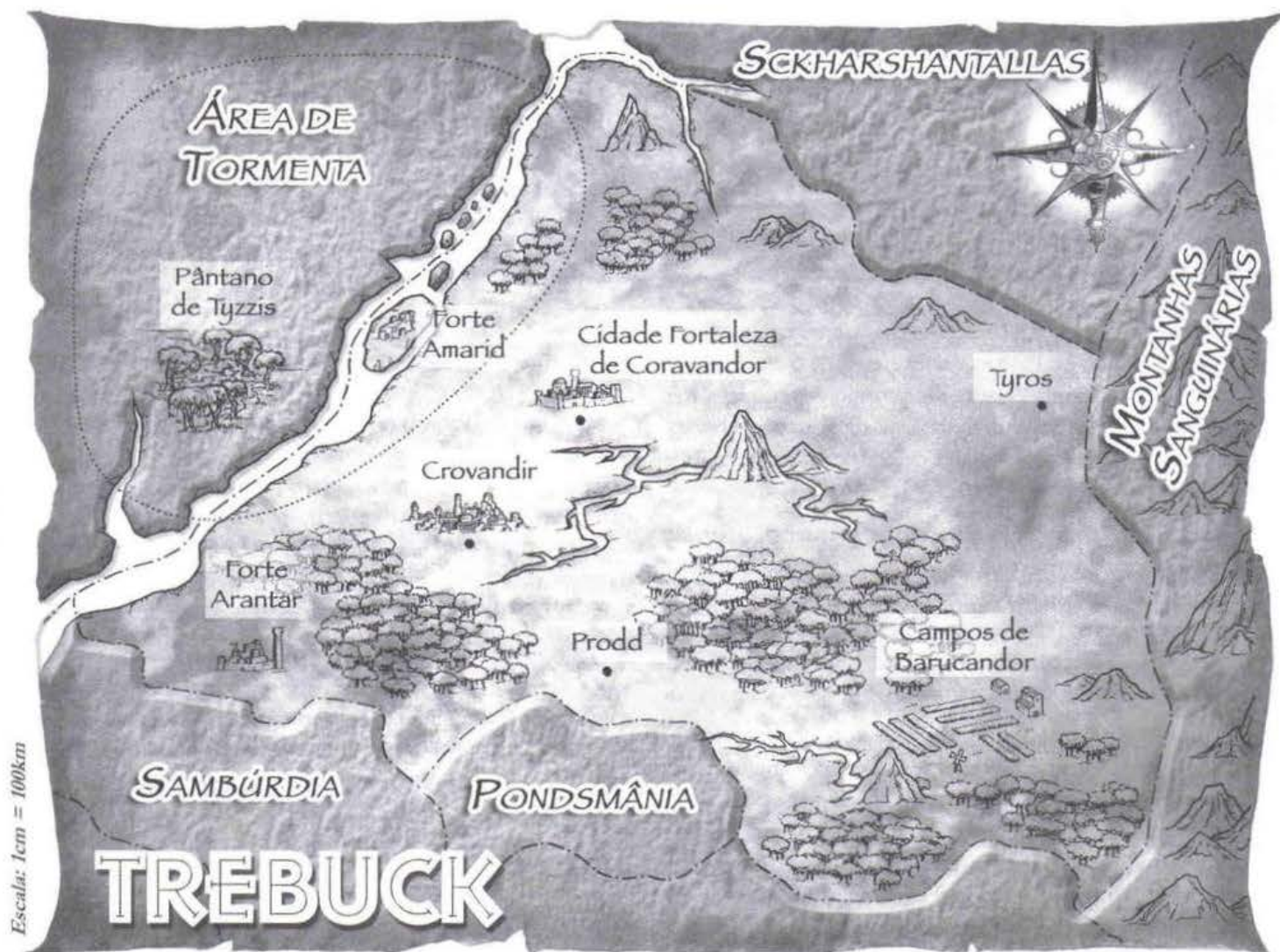
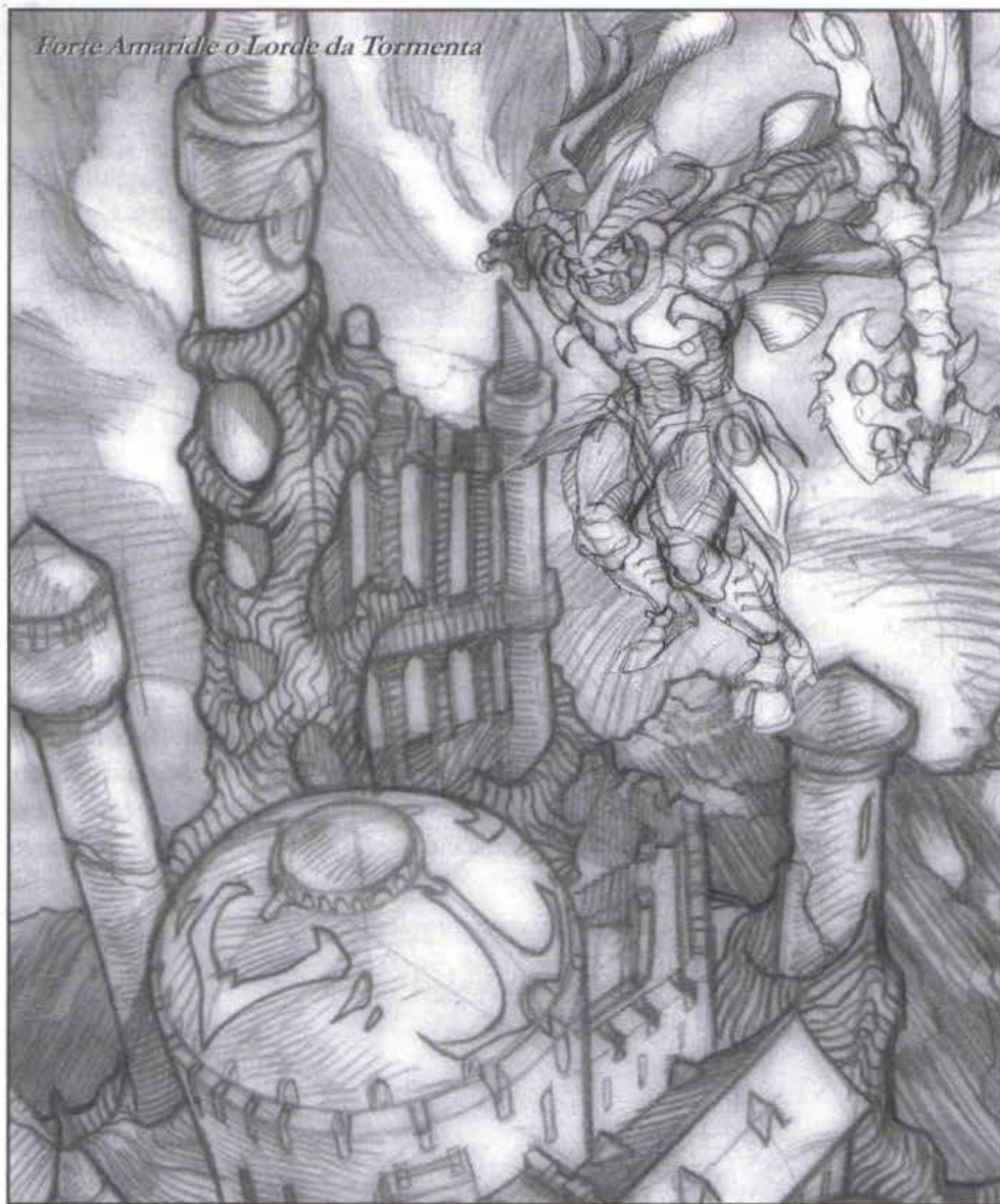
Mesmo entendendo a gravidade da situação no reino, grandes personalidades da capital, como o sábio Wollen Targhon (HUMANO, ESP4/ADP2, LN), aguardam apenas por um momento de calmaria para cobrar medidas efetivas que visem a volta do crescimento local.

Mais do que em qualquer outro lugar, os moradores de Crovandir têm um respeito quase religioso pela história do reino e suas tradições. Não é à toa que aqui se encontra, por exemplo, o Museu de Trebuck. Aqui são conservados os principais pergaminhos que contam a história de batalhas do reino, incluindo diários de soldados, documentos e cartas. Sábios e estudiosos guiam os visitantes através das dezenas de salas, mostrando e explicando os acontecimentos retratados em cada tapeçaria e painel. É aqui também que se encontra o Túmulo de Gareth Friedel e sua esposa, Luna Azievel Friedel, considerados os grandes responsáveis pela fundação do reino.

É também em Crovandir que são treinados os principais soldados do reino, no local conhecido como Forte Grorralil. Originalmente, este foi o primeiro forte construído pelos rebeldes para resistir a um possível contra-ataque de Sambúrdia. Depois que o reino se estabilizou e a cidade se expandiu, cercando-se de defesas muito mais eficientes, a fortificação foi desativada e serviu de base para a construção de uma nova edificação. Desde então, homens e mulheres são treinados dia e noite para auxiliar nas defesas do reino.

Recentemente, numa tentativa de revitalizar a economia local, o centro de treinamento foi aberto para estrangeiros e cidadãos que não pretendem se integrar ao exército de Trebuck. Embora a quantia cobrada seja consideravelmente alta, o investimento vale a pena já que ali se encontram vários dos maiores instrutores do Reinado.

A estratégia vinha dando certo até a queda de Forte Amarid. Desde então, nobres têm mostrado temor justificado em enviar seus filhos ou comandados para um reino que já foi atacado pela ameaça da Tormenta duas vezes.

Forte Amaridle o Lorde da Tormenta

Apesar de todas as atrações, não há dúvidas que o principal ponto de Crovandir é o Palácio Valanya, sede da corte do reino, localizado no centro da cidade. De proporções modestas se comparado a palácios de outros reinos, mas de formas exuberantes e suntuosas, a morada construída a mando de Althar Sharpblade atrai o olhar e conquista a admiração de todos os visitantes.

Nos tempos anteriores à chegada da Tormenta, o palácio costumava ter suas áreas comuns abertas ao povo e audiências com o regente podiam ser marcadas durante todo o dia. De tempos em tempos, festas eram realizadas nos jardins e nos enormes salões. Entretanto, com o clima de tensão e tragédia que paira sobre o reino, este panorama mudou.

Visitas não são mais permitidas, as defesas foram reforçadas e conselhos de guerra são realizados freqüentemente. Com um pouco de sorte é possível ver Lady Shivara passeando pensativa pelos jardins, concentrada em planos de batalha. Por enquanto o palácio abriga, além da regente e sua guarda pessoal, toda a corte e o Conselho do reino. Porém, existe a possibilidade de que a sede se mude para a Cidade Fortaleza de Coravandor nos próximos anos. É dito que vários abaixo-assinados têm circulado pela cidade pedindo à regente que não abandone Crovandir.

Prodd

Prodd é um pequeno vilarejo no sul de Trebuck. Ali, aldeões vivem suas vidas pacatas baseadas principalmente na agricultura e na criação de animais. Terra de gente simples e humilde, Prodd não seria digna de nota, se não fosse por um único detalhe: sua proximidade com Pondsmânia, o Reino das Fadas.

Graças a esse detalhe o povo tem costumes e hábitos diferentes. Alguns tentam se proteger das criaturas mágicas usando amuletos ou seguindo superstições, nem sempre eficazes. Outros fazem de tudo para atrair a atenção das fadas, em busca de fortuna.

Tudo isso da margem a inúmeras histórias envolvendo os aldeões e as criaturas mágicas. Qualquer fato estranho é atribuído às fadas. A tendência de cidadãos de fora é encarar tais relatos com a mesma seriedade que são ouvidos os contos de Fortuna. A diferença é que, por incrível que possa parecer, boa parte dos casos contados pelos aldeões são verídicos ou, ao menos, baseados em algum fato real.

A história mais popular em Prodd é conhecida como "Raldar Squarefoot e o Homem Púrpura" ou simplesmente "A Desventura de Raldar Squarefoot". Pode haver variações dependendo de quem é o responsável pelo relato, mas geralmente o caso é contado numa forma muito parecida com a seguinte: Raldar, era um velho fazendeiro de poucas posses, mas dono de uma grande plantação de milho capaz de fazer inveja a todos os moradores da região. Por saber da inveja de seus conterrâneos, costumava fazer vigília próximo dos campos durante boa parte da noite, para evitar que roubassem sua colheita: sentava-se na varanda do casebre, colocava sua foice apoiada na parede e tocava seu violino para passar o tempo.

Certa noite, enquanto tocava violino, Raldar ouviu o doce som de uma flauta, que curiosamente acompanhava com maestria as notas tocadas em seu instrumento. Toda vez que ele parava de tocar e se levantava para tentar descobrir de onde vinha o som, a flauta também parava.

Na noite seguinte, o velho voltou a tocar o violino e a flauta misteriosa voltou a acompanhá-lo. Desta vez, ao invés de parar a melodia ao se levantar, Raldar continuou tocando enquanto tentava seguir o som do outro instrumento, o que o levou até

uma moita atrás do casebre. Lá ele viu um homenzinho vestido com uma capa púrpura e um chapéu de aba larga, tocando a flauta e dançando alegremente. Mais do que depressa, Raldar largou o violino e agarrou o homenzinho pelo pescoço.

"Você veio para roubar meu milho, não é seu pestinha?" — disse o velho fazendeiro chacoalhando a criatura de cima a baixo.

"Não senhor! Jamais! De maneira alguma!" Respondeu o homenzinho "Sou apenas um humilde flautista, fascinado por sua habilidade no violino! Achei que não se importaria se eu o acompanhasse em suas tão belas melodias!"

Vendo que o velho não parecia convencido, a criatura continuou.

"Sinto tê-lo importunado, pois sei que o senhor é um bom homem. Para reparar meu erro ofereço-lhe um trato: solte-me e deixe-me voltar para minha casa, onde minha mulher e filhos me aguardam ansiosos. Em troca lhe concederei uma dádiva: amanhã à noite, cada milho de cada espiga de sua plantação terá se transformado numa moeda de ouro. E assim será com cada milho que for plantado nestas terras até o fim de sua vida. Só há um porém: é preciso que o senhor confie em mim. Após guardar o ouro, jamais volte a olhá-lo antes de entregá-lo como pagamento a alguém ou o encanto irá se desfazer".

Impressionado pela oferta e já se imaginando como o fazendeiro mais rico de Prodd, Raldar soltou o homenzinho, que rapidamente correu por entre os arbustos até sumir de vista.

Na noite seguinte a promessa se cumpriu. Cada espiga de milho que o fazendeiro abria continha dezenas de moedas cunhadas em ouro maciço!

Pacientemente, o velho passou a noite toda colhendo sua fortuna e colocando em sacos de lona bem amarrados. Pela manhã, escondeu todos os sacos no porão, exceto um. Pretendia levá-lo até Crovandir onde compraria mais sementes e algumas cabeças de gado para iniciar seu novo investimento. Sem demora, pegou sua carroça e partiu, incapaz de conter a excitação. Mal podia esperar para ver a cara de seus vizinhos ao perceberem a sorte com que havia sido agraciado. Se antes, quando ele não tinha nada além da plantação, todos já viam motivo para invejá-lo, imagine como seria agora!

Quando estava na metade do caminho a desconfiança lhe assaltou repentinamente. Já tinha ouvido inúmeras histórias sobre como as fadas eram trapaceiras e desonestas. E se tivesse sido enganado pelo estranho homenzinho? E se o ouro fosse apenas uma ilusão? Com que cara ficaria frente aos comerciantes da capital?

Sem demora pegou o saco de lona nas mãos. Lembrando-se da advertência da criatura, evitou abri-lo. Parou a carroça e pesou-o nas mãos. Só agora percebia como o conteúdo estava leve. Muito leve para o número de peças que deveria haver lá dentro. Furioso, Raldar teve a certeza de que havia sido enganado. Faltava apenas confirmar o fato abrindo o saco de lona.

E assim ele fez.

Dentro, o velho fazendeiro encontrou apenas grãos podres de milho. De volta à fazenda, constatou o mesmo fato em todos os sacos que abriu. Mais tarde, descobriu também que nada do que tentava plantar em suas terras vingava mais.

Arruinado, Raldar foi encontrado morto em sua varanda, algumas semanas depois. Dizem que, frustrado por ter perdido tudo o que tinha, o velho passara dias e dias sem comer ou beber, apenas sentado na varanda tocando seu violino incessantemente, na vã esperança de atrair novamente o generoso homenzinho...

Histórias como essa são bastante comuns e atraem bardos de todos os cantos do reino. A grande especialidade da taverna local é a presença dos contadores de história. Embora muitos freqüentem o estabelecimento assiduamente, o maior fluxo de visitantes se dá durante a época da colheita, quando é realizado um concurso entre eles para eleger a melhor história do ano. O título da história vencedora passa a dar nome à taverna durante os próximos doze meses. No último ano a história vencedora foi A Flor de Prata, contada por Amara Alavin (HUMANA, BRD5, CB), proprietária da taverna e barda de grande talento.

Tyros

Esta pequena cidade originou-se de uma comunidade formada por um nobre nativo de Callistia, Lorde Zarllach Fariell, para explorar as minas de pedras preciosas existentes na região. Saudoso de sua terra natal, resolveu batizar seu novo lar com o mesmo nome da cidade onde nasceu: Tyros.

Embora não tenha alcançado o padrão para ser considerada uma cidade de porte médio, Tyros é um dos poucos lugares em crescimento (mesmo que lento) no reino de Trebuck, muito mais pela falta de opções do que pelas facilidades oferecidas.

Antigamente havia espaço apenas para dois tipos de pessoas em Tyros: mineradores e comerciantes. A produção de alimentos era feita no sistema de subsistência, onde cada um plantava seu próprio sustento em pequenas hortas comunitárias. Hoje, com a expansão da cidade, têm sido aberto espaço para agricultores interessados em investir, mesmo considerando que a terra do norte não é tão propícia para o cultivo quanto no resto do reino.

Alguns outros fatores dificultam a vida em Tyros. O primeiro é a proximidade com as Montanhas Sanguinárias. Não é raro que um ou outro grupo de monstros errantes ataque a cidade. Para remediar isso, foram tomadas duas providências: a criação dos Grupos de Extermínio, compostos de guerreiros mercenários contratados, e o início da construção da Muralha de Tyros que deve cercar não só a cidade, mas também uma grande área além dela.

O segundo problema é a ação de grupos de assaltantes que atacam os comerciantes nas estradas próximas. O mais notório é o Bando de Havitt (HUMANO, LAD9, NM), um vilão capaz dos planos mais esdrúxulos para roubar as jóias extraídas das minas de Tyros. Suspeita-se que seu esconderijo fique nas Montanhas Sanguinárias, mas ninguém ainda teve coragem de verificar o fato.

O último problema é a vizinhança com Sckharshantallas.

Durante muito tempo o Rei dos Dragões Vermelhos cobiçou a pequena cidade e suas minas através de acordos e tratos que lhe davam vantagem na compra das pedras preciosas, mas todos eles foram recusados por Lorde Zarllach. Porém, no último mês, o lorde aceitou fazer uma visita ao reino vizinho para "acabar com estes disparates de uma vez por todas", em suas próprias palavras. Acabou voltando surpreendentemente com dois tratados assinados: um permitindo a presença de soldados de Sckhar para "auxiliar na proteção do patrimônio da cidade" e outro reduzindo as taxas de compra para o reino de Sckharshantallas.

O que ninguém suspeita é que Zarllach foi morto durante a viagem e substituído por Thalliathos, um meio-dragão mago de total confiança de Sckhar. O regente pretende se aproveitar do caos instaurado em Trebuck para, aos poucos, estender sua influência sobre Tyros.

Geografia

Campos de Barucandor

Os Campos da Barucandor podem ser considerados como a primeira medida efetiva para ajudar o povo de Trebuck neste momento de grande necessidade.

Barucandor Aniazir (HUMANO, PLB8, LB) sempre foi um dos maiores fazendeiros de Trebuck. Suas terras se estendiam por quilômetros e quilômetros, ocupadas com a criação de trobos, de gado, ovelhas e a plantação de dezenas de legumes, frutas e vegetais diferentes. Só as vendas de sua produção mensal já eram capazes de gerar uma verdadeira fortuna.

Quando soube do ataque da Tormenta a Forte Amarid e do abandono dos fazendeiros para outros reinos, Barucandor resolveu tomar uma providência drástica. Viajou até a capital e, depois de uma audiência com o Conselho de Trebuck, anunciou que iria lotear suas terras.

De agora em diante seus inúmeros terrenos, muito distantes da área de Tormenta, estavam abertos para quem quisesse se mudar para lá e cultivar a terra. Somente duas condições eram exigidas: que toda a família estabelecida nos Campos trabalhasse com afinco e que 20% dos lucros obtidos fosse dado a Barucandor.

Embora não possa comportar todos os fazendeiros refugiados, os Campos de Barucandor têm ajudado a manter uma produção agrícola razoável dentro do reino.

Outros Pontos de Interesse

Cidade Fortaleza de Coravandor

É certo que, com a Tormenta tão próxima e mostrando seus primeiros sinais de avanço, ninguém está seguro em Trebuck. Por causa disso, o Conselho do reino elaborou planos e ordenou a construção da Cidade Fortaleza de Coravandor.

Trata-se de um gigantesco complexo a ser construído através das mais modernas técnicas de fortificação existentes. Além disso, é dito que magias permanentes para repelir os demônios da Tormenta têm sido pesquisadas para serem aplicadas no local. O objetivo é evitar que aconteça o mesmo que ocorreu com Forte Amarid.

Os planos do Conselho para a Cidade Fortaleza ainda são um tanto confusos. Alguns afirmam que somente a corte, a regente e os exércitos devem ser transferidos para lá. Outros sustentam que toda a população de Crovandir deveria ser transferida para a fortificação. Qualquer decisão que seja tomada terá bastante tempo para ser refletida uma vez que, mesmo com a ajuda de magos trabalhando dia e noite, o local não deve ficar pronto antes de um ano e meio ou dois.

Forte Arantar

Forte Arantar já foi uma das fortificações mais importantes de Trebuck, ainda no tempo dos conflitos com Sambúrdia. Foi aqui que Coravandor (que deve ser homenageado com a inauguração da Cidade Fortaleza de Coravandor) e seus trinta homens detiveram sozinhos uma invasão de Sambúrdia de cento e cinqüenta soldados.

Hoje em dia, porém, a manutenção do forte é quase figurativa, já que a possibilidade de conflito entre Trebuck e Sambúrdia é praticamente nula. Os soldados mais veteranos defendem a importância de Forte Arantar com unhas e dentes, mas a verdade é que os soldados que ali se encontram servem muito mais para defender as comunidades próximas de ocasionais monstros errantes e bandidos do que qualquer outra coisa.

Muitos viajantes que visitam Trebuck evitam entrar no reino pelo caminho de Forte Arantar. É que os oficiais costumam fazer longos interrogatórios para se certificar que nenhum inimigo está entrando no reino. "Tudo para manter a soberania de Trebuck", como eles mesmos costumam dizer.

Área de Tormenta

A Área de Tormenta de Trebuck, que se estende desde o Pântano de Tyzzis até a faixa de terra além da margem do Rio dos Deuses, tornou-se nos últimos meses o centro das atenções e preocupações do Reinado como um todo.

Além do Exército do Reinado convocado por Lady Shivara Sharpblade, um grande fluxo de magos e estudiosos tem se dirigido para as imediações. Objetivo é estudar o local e tentar descobrir novas informações sobre o fenômeno. Boatos correm que até mesmo Talude e Vectorius, os dois maiores magos de Arton, que sustentam uma rivalidade secular, já admitiram deixar as diferenças de lado para atuar em conjunto em prol de Trebuck.

Algumas coisas foram descobertas recentemente. É certo que a área de Trebuck difere um pouco das outras áreas conhecidas. Se em outros lugares somente os demônios menores que realizaram a invasão circulam, em Trebuck criaturas de maior poder já foram constatadas, embora não identificadas.

Outro fato certo é que Forte Amarid, agora corrompido pela

força maligna da Tormenta, transformado numa fortificação demoníaca composta de pedra, ossos e metal enferrujado, está certamente sendo ocupado por alguma nova criatura que parece estar organizando as hordas demoníacas.

Apesar de tudo isso, o que se tem hoje são apenas conjecturas. Acredita-se que maiores progressos virão nos próximos meses. Principalmente quando o Exército do Reinado for totalmente reunido.

Guildas e Organizações

Nobre Culto de Keenn

Keenn sempre foi um deus muito cultuado e respeitado em Trebuck. Com a chegada da Tormenta e a sombra de um confronto direto com os demônios, é normal que o culto se amplie.

Foi exatamente isso que pensou o Primeiro Sacerdote Eronvar Alik (HUMANO, CLR[KEENN] 12, LM) quando propôs a construção do primeiro templo do Nobre Culto de Keenn nos arredores da futura Cidade Fortaleza de Coravandor. Embora em primeira instância seja construído apenas um pequeno local para orações e cultos, os planos de expansão incluem a construção de áreas de treinamento e abrigo para novos acólitos.

Lady Shivara, uma fervorosa devota de Khalmyr, relutou muito em permitir que o projeto fosse aprovado, mas foi convencida das vantagens pelo conselho. Com o templo estabelecido, o reino ganharia ainda mais soldados para auxiliar na luta contra a Tormenta.

O que preocupa Lady Shivara é que o Nobre Culto de Keenn é a facção com maior proximidade com o Sumo-Sacerdote do Deus da Guerra, Mestre Arsenal. A regente teme que, no anseio de ajudar seu povo, tenha contribuído com algum plano sórdido do vilão.

O Exército do Reinado

Depois de uma expedição oficial de Lady Shivara Sharpblade a Deheon, o Imperador-Rei Thormy concordou em ceder parte de seu exército a Trebuck e fez um apelo geral a todas as nações do Reinado para que fizessem o mesmo. Foram poucos os reinos de força bélica respeitável que se negaram a atender o pedido: Tyrondir tinha maiores preocupações com a presença constante da Aliança Negra; Yuden negou-se por motivos próprios; Zakharov comunicou que também não enviaria nenhum soldado numa tentativa de não desagradar Yuden, mas ao mesmo tempo cedeu seus melhores armamentos para as forças de Deheon; Portsmouth ignorou solenemente o pedido de ajuda e Sckharshantallas sequer foi comunicado.

E não só de soldados vinculados aos reinos é feito o Exército do Reinado. Mercenários deixaram de lado seus ganhos para aderir à causa da defesa de Trebuck. Grupos de aventureiros também se juntaram, reforçando o grupo armado.

Atualmente grande parte do exército já se encontra nos arredores de Crovandir, mas muitos ainda estão para chegar. Resta saber se este imenso esforço conjunto irá resultar na primeira vitória do Reinado contra a Tormenta ou em mais uma tragédia na história de Arton.

Divindades Principais

Em Trebuck, Khalmyr e Keenn sempre foram os deuses mais cultuados e, ao contrário do que acontece em outros reinos, não são vistos como rivais.

Aqui Khalmyr significa o ideal mais puro da justiça. Como a empregada pelos fundadores do reino quando se viram explorados pelo príncipe de Sambúrdia. Embora dificilmente levem desaforo para casa, os devotos de Khalmyr em Trebuck costumam ponderar muito antes de tomar qualquer providência contra algo que consideram injusto. Os paladinos, principalmente, costumam argumentar por horas tentando provar que seu ponto de vista é o mais correto.

Keenn não é visto apenas como o deus da guerra, mas como o responsável por dar forças para a luta quando o confronto é inevitável. Possivelmente por causa da crença em Keenn é que o povo de Trebuck sempre se mostrou, no decorrer de sua história, um povo extremamente obstinado, incapaz de desistir de seus objetivos. Tudo indica que o culto ao deus da guerra deve crescer ainda mais graças às movimentações contra a Tormenta e a construção do templo da Nobre Ordem de Keenn nos arredores da Cidade Fortaleza de Crovandir.

Devotos de Allihanna e Lena podem ser encontrados entre os fazendeiros das localidades mais afastadas, embora templos dedicados a essas deusas sejam raros.

Encontros

Dada a grande quantidade de áreas inexploradas dentro do território de Trebuck, ainda é comum encontrar animais selvagens ou monstros no caminho para as áreas centrais do reino. Uma caravana de comerciantes ou um grupo de aventureiros pode se ver obrigada a confrontar ogres, orcs e gigantes. Dragões também podem aparecer, mas são raros. Os poucos que se estabeleceram em Trebuck, o fizeram para evitar o território do Rei dos Dragões Vermelhos, Sckhar.

Nas áreas mais populosas, as patrulhas do reino costumavam fazer a segurança. Porém, com todo o exército voltado contra a Tormenta, a freqüência de ladrões e salteadores nas estradas de Trebuck têm aumentado assustadoramente. Tornou-se costume dos comerciantes contratar aventureiros mercenários para escoltar suas carroças durante o trajeto entre uma cidade e outra.

Aventureiros

Atualmente Trebuck é um reino extremamente perigoso. E como todos sabem, perigo é terreno fértil para aventureiros.

Hoje aventureiros de qualquer classe têm lugar no reino.

Guerreiros podem se alistar no exército do Reinado para combater a Tormenta. Rangers podem servir de guia e proteção para caravanas viajando pelo interior. Magos têm na área de Tormenta um objeto de estudo quase inestimável. Ladrões podem fazer fortuna se aproveitando do caos em que o reino mergulha, planejando emboscadas para caravanas ou até mesmo saqueando casas abandonadas por aldeões em pânico, assustados com a tempestade rubra. Clérigos e paladinos fornecem o alento para os feridos e parentes dos mortos no ataque a Amarid.

PONDSMÂNIA

O Reino das Fadas

Este é um reino conhecido por ser pequeno e atípico. Habitado quase unicamente por fadas e criaturas mágicas, Pondsmânia não tem grandes cidades. Sua população vive, em sua maioria, em pequenas vilas ou nas próprias árvores que tomam boa parte do reino. A própria capital, Linnanthas-Shaed, se encontra alojada dentro da gigantesca Árvore do Céu, que dizem, foi um presente da deusa Allihanna para a Rainha Thanthalla-Dhaedelin.

Muitas lendas cercam Pondsmânia. Entre outras histórias fantásticas, dizem que o tempo passa de modo diferente dentro das fronteiras do reino — um ano lá dentro pode ser um dia lá fora, ou vice-versa. Dizem também que as fadas costumam seqüestrar crianças de outros reinos para servirem na corte da Rainha Thanthalla. E dizem ainda que a cidade de Linnanthas-Shaed só pode ser encontrada e alcançada com a permissão da própria Rainha.

Verdade ou não, é certo que os vizinhos de Sambúrdia e Trebuck evitam as proximidades da Pondsmânia. Embora se envolva muito pouco nos assuntos do Reinado, a Rainha costuma enviar emissários a Deheon de tempos em tempos, mas somente em ocasiões muito especiais.

Este reino misterioso é fonte de inspiração para as histórias, poemas e canções dos maiores bardos de Arton — sendo a mais conhecida "A Balada do Triste Fim" de Kirath Farand.

História

Há muitos detalhes obscuros na história da Pondsmânia, mas algumas particularidades fazem deste reino um dos mais exóticos de Arton. O próprio nome do reino é uma convenção dos humanos, uma homenagem ao primeiro homem a entrar e sair do reino das fadas, Mijaelett Pondsmith, de Trebuck (os habitantes de Pondsmânia referem-se ao seu reino por um nome particular e impronunciável na língua comum).

Embora o feito seja considerado heróico por muitos em Arton e várias versões da história sejam recheadas de combates fantásticos e maravilhosos, a verdade é bem menos encantadora: Mijaelett encontrou o reino por acaso, enquanto caçava na companhia de amigos. Perdeu-se, apaixonou-se pela Rainha das Fadas e reapareceu três dias depois, louco e dez anos mais velho.

É dito que antigamente, quando os povos bárbaros ainda dominavam Arton, Pondsmânia ocupava toda a floresta de Greenaria. Os bárbaros tinham medo das fadas e as encaravam como criaturas míticas e mágicas. Todo esse temor dava margem a superstições, crendices e rituais para mantê-las afastadas. Os lugares onde se acreditava haver fadas eram respeitados e recebiam oferendas.

Aos poucos, com o avanço dos colonizadores na região que seria Sambúrdia anos depois e a miscigenação dos povos, o reino foi se retraindo, as fadas passaram a vagar cada vez menos pelo restante do continente e o reino passou a ocupar a mesma área que ocupa hoje em dia.

De acordo com antigas lendas e poemas, as fadas foram criadas por Wynna. Entretanto, o deus do caos, da sorte e do azar, Nimb sempre teve uma atração por essa raça e, mais de uma vez, tentou estender sua influência entre essas criaturas. Um desses planos inspirou uma popular peça de teatro de autoria desconhecida chamada "Aliahtrnarwyn e o Cetro de Nimb". Na versão mais popular, Nimb teria conseguido incutir seu comportamento caótico entre as fadas ao ludibriar um jovem mago, convencendo-o a utilizar um misterioso e imprevisível item mágico. Se a peça foi inspirada em fatos reais e se o tal cetro realmente existe, ainda é um mistério que persiste até hoje.

Durante o decorrer da história da Pondsmânia, pouquíssimas foram as tentativas de invasão e posterior colonização do território por parte dos reinos vizinhos. Muitas expedições se perderam e boa parte delas formaram a base do pequeno contingente de vilas humanas existentes no reino. Com o tempo, os humanos aprenderam a temer a mágica das fadas e deixaram de considerar a conquista de Pondsmânia como algo viável.

Os conflitos armados que se têm notícia dentro do Reino se devem à eterna luta contra os Cyruthnallach, fadas sinistras e malignas que tem como ambição tomar o reino e transformá-lo numa terra de caos e loucura. Não à toa, sempre se suspeitou de que Nimb teria uma parte de culpa na origem destas criaturas.

Clima e Terreno

Pondsmânia é considerado um reino totalmente florestal pelos cartógrafos do Reinado, mas suas conclusões são apenas suposições baseadas na posição geográfica do reino, já que nunca nenhuma expedição foi destacada para mapear o lugar. Embora florestas sejam a paisagem mais comum, pode-se encontrar imensas colinas, montanhas e quilômetros de campos verdejantes — estes últimos encontrados principalmente na parte central.

O clima é ameno na maior parte do ano, embora seja costume dizer que o tempo pode variar de acordo com o humor da Rainha. O inverno é particularmente rigoroso, com direito a tempestades de neve. A grande exceção fica por parte do domínio dos Cyruthnallach, onde se localiza Sylarwy-Ciuthnach: lá o céu

está sempre encoberto por nuvens negras, as tempestades são comuns, o solo é rochoso e infértil e o sol nunca aparece.

Fronteiras

A Pondsmânia encontra-se praticamente "encravada" bem no meio da fronteira entre Trebuck e Sambúrdia. Quatro grandes arcos de pedra com inscrições misteriosas, ao norte, ao sul, ao leste e ao oeste, marcam os supostos limites do reino. Inúmeros testemunhos atestam que o aspecto dos quatro arcos pode variar de acordo com as circunstâncias. Relatos já foram encontrados descrevendo-os como portões de prata, de ossos, ou diminutas portas de madeira.

Mesmo assim, não se pode precisar os limites do reino. A extensão de Pondsmânia pode variar enormemente, dependendo, principalmente, da vontade da Rainha.

Existem poucas relações entre o reino das fadas e os humanos. Em geral, os povos dos outros dois reinos vizinhos procuram evitar as proximidades de Pondsmânia, embora vez ou outra, algum aventureiro resolva se arriscar, seja por estupidez ou por ter sido atraído por alguma fada em busca de diversão. Mesmo assim, não são raros acontecimentos estranhos nas vilas mais próximas da fronteira. Algo nada surpreendente, já que todos sabem que as fadas adoram se divertir às custas dos humanos. O principal alvo das fadas é, historicamente, a pequena vila de Prodd, em Trebuck.

População

Não se sabe precisar em números habitantes da Pondsmânia. Mesmo as porcentagens aqui apresentadas são apenas vagas suposições: sprites 46%; brownies 7%; dragões-fada 3%; outros 44%.

Não há dúvida alguma de que a população da Pondsmânia é a mais singular de todo o Reinado. Boa parte dos habitantes desafia qualquer tipo de qualificação racial. Muitos, inclusive, são únicos em sua espécie, o que seria capaz de deixar qualquer estudioso praticamente louco!

Em geral, costuma-se dizer que todos os habitantes da Pondsmânia são "fadas" (seja lá o que isso signifique exatamente). Existem fadas baixas, altas, gigantes, voadoras, de aspecto angelical ou monstruoso. Teorias sustentam que, na verdade, todas têm o mesmo aspecto original mas usam uma pequena parcela de seu poder mágico latente para assumir a forma que mais lhe agrada. É possível que isso seja verdade no que diz respeito aos membros da Corte e à Rainha, mas dificilmente se aplica ao restante do povo da Pondsmânia.

Os membros da Corte e outros nobres podem ser, à primeira vista, confundidos com elfos. O equívoco pode ser desfeito após alguns segundos a mais de observação. Estas fadas têm orelhas pontudas, mas são mais altas e mais esguias que os elfos. Os cabelos, sempre longos, costumam ter cores exóticas, como dourado, prateado, púrpura, e outros.

As florestas da Pondsmânia

Humanos existem no reino, mas são minoria e costumam viver em vilas simples e isoladas. Grande parte deles veio de outras partes do Reinado, principalmente de Sambúrida e Trebuck, e praticamente não se lembra que existe algo além das fronteiras do reino. Isso acontece por força do poder mágico das fadas: é o único modo de mantê-los dentro do reino. Não se sabe exatamente por que elas fazem isso, mas alguns sábios do Reinado acreditam que o poder das fadas e de sua rainha dependa da crença dos humanos em sua existência, do mesmo modo como acontece com um deus menor e seus devotos (embora, neste caso em particular, não haja nenhuma forma de clericato ou concessão de poderes).

As vilas humanas se relacionam e fazem comércio entre si, como acontece nas outras partes do Reinado. As fadas são tidas como seres lendários, inspirando ao mesmo tempo admiração e temor. Isso acontece por que as fadas se permitem serem vistas apenas ocasionalmente.

Por outro lado, os membros da Corte são conhecidos, respeitados, admirados e até temidos. Por conta de mais uma das inúmeras tradições vigentes no reino, todo habitante é obrigado a ceder abrigo a qualquer membro da nobreza, se assim solicitado. Esse acontecimento é tido como uma grande honra e sinal de boa sorte: não raro a fada visitante deixa a seus anfitriões um pequeno presente na troca da hospitalidade.

As fadas vivem em geral nas florestas, dentro de árvores, lagos, cavernas ou em moradias construídas dentro desses lugares. Algumas vivem em cabanas, mas agrupamentos e vilarejos constituídos somente por estas criaturas são raros e bastante esparsos. Praticamente todos os membros da Corte vivem no Palácio Cidadela de Hayall ou em castelos isolados.

Os sprites, por outro lado, costumam estar em toda parte. Justamente por isso a imagem que todos têm de Pondsmânia é que se trata do "reino dos sprites". De modo de vida simples, eles estabelecem-se em vilas diminutas nos galhos mais altos das árvores do reino. Não é raro o membro dessa raça que adota uma família de humanos como amigos. Embora reconheçam as tradições das fadas, sprites crêem que a comunhão entre os povos é a melhor maneira de se viver e fazem o possível para driblar os empecilhos provocados pelas ancestrais regras. Não é à toa que os sprites se espalharam por Arton, podendo ser encontrados não só na Pondsmânia, mas em boa parte do Reinado.

Apenas sprites e outros membros do "povo-fada" podem ser nativos da Pondsmânia. Muitas criaturas nascidas neste reino são abençoados pela deusa Wynna com a capacidade de lançar uma fraca magia de Invisibilidade, em si mesmo ou outra criatura ou objeto de mesmos tamanho ou menor (com direito a testes normais para resistir). A magia dura apenas alguns segundos (2d6 rodadas ou turnos) e não pode ser usada outra vez antes de 7 dias.

Regente

Como o próprio reino que governa, a história e a figura da Rainha das Fadas, Thanthalla-Dhaedelin (FADA [ESPECIAL], FET18, CN), é cercada de lendas e mistérios.

Uns acreditam piamente que ela foi a primeira fada a ser criada por Wynna e que todas as outras nasceram de seu próprio poder com o único propósito de lhe fazer companhia. Outros afirmam de forma categórica que a Rainha foi criada muito tempo depois, no intuito de colocar ordem na Pondsmânia, que na época havia se tornado uma terra sem lei, onde tudo era possível e permitido. Por fim, existe a teoria de que a Rainha atual foi eleita ainda criança para substituir a primeira monarca, ao vencer uma competição de arremessos de trevos de quatro folhas e que, quando chegar a hora, ela própria escolherá sua sucessora da mesma forma.

Thanthalla realmente assumiu o trono quando era criança, mas sempre foi a Rainha das Fadas. Isso confirma a lenda de que a rainha irá passar por cinco fases durante sua vida: a Criança, a Guerreira, a Donzela, a Dama e a Senhora. De acordo com os sábios do reino as fases são cíclicas e, ao fim da última, o processo recomeça. Outros sustentam que após a última fase, uma nova rainha será escolhida.

De acordo com eles, Thanthalla se encontra atualmente em sua terceira fase. A primeira foi quando assumiu o trono, ainda muito jovem e a segunda durante a guerra contra os Cyruthnallach.

No aspecto de Donzela, Thanthalla é uma Rainha muito mais interessada nas intrigas da Corte, em suas festas e frivolidades do que em governar. Todos os aspectos burocráticos são deixados por conta da Corte. E, na verdade, não há exatamente muito que governar no Reino das Fadas. Boa parte do que acontece depende da vontade da Rainha, e o que não lhe agrada pode ser modificado com um suspiro. Ninguém é capaz de desafiar seu poder e a única ameaça à paz do reino, os Cyruthnallach, foi contida após a guerra, séculos atrás. Tudo está sob seu controle e dificilmente mudará.

Pelo menos é assim que ela pensa...

Thanthalla tem a aparência de uma jovem de cerca de dezessete anos. Sua pele é branca como leite, seus cabelos são muito longos, com mechas verdes e negras e seus olhos são de um castanho muito claro, quase dourado. Geralmente veste roupas luxuosas e decoradas com pedras preciosas de todos os tipos. Não há nenhuma dúvida de que ela é a fada mais bela de toda a Pondsmânia e, provavelmente de toda a Arton. Inúmeros foram os nobres que enlouqueceram de paixão ao ver seu rosto e muitas das tragédias escritas pelos bardos tendo a Pondsmânia como cenário principal giram em torno deste tema.

Impaciente, mimada e, por vezes, arrogante, Thanthalla passa grande parte do tempo viajando pelo reino com uma extensa comitiva de servos e servas. Quando resolve se estabelecer em algum lugar ela costuma criar uma pequena versão de seu castelo ou usar a tradição, hospedando-se em algum vilarejo humano.

Às vezes Thanthalla gosta de se divertir às custas de seus súditos, assumindo disfarces antes de entrar em vilas e causando inúmeras confusões. Embora pareça irresponsável e imatura (culpa de sua atual fase), a Rainha costuma compensar fartamen-

assim, esse método é pouco utilizado, já que é raro encontrar taças de cristal verdadeiro entre os humildes aldeões. Mais que isso, todos tem medo de, por engano, acabarem desconfiando da própria Rainha, o que pode ocasionar um desastre capaz de render maldições ou encantamentos terríveis sobre o pobre diabo e sua família.

Quando não está viajando, Thanthalla costuma permanecer no imenso Castelo Daenmhan, circulando por seus enormes salões. A Rainha também é uma exímia jogadora de xadrez e adora desafiar nobres e visitantes. É costume jogar três partidas, cada uma valendo um pedido (embora a sorte e o destino dos jogadores só seja decidido na última). Vários pretendentes já desafiaram Thanthalla pedindo sua mão em casamento como recompensa, mas a Rainha jamais perdeu sequer uma partida.

Thanthalla tem como animal de estimação e principal companheiro um dragão-fada bastante especial chamado Gwadralowín. Ao contrário dos exemplares normais dessa raça, Gwadralowín é capaz de assumir uma forma de cento e cinqüenta metros de comprimento, servindo como montaria para a Rainha em passeios e ocasiões especiais.

Thanthalla-Dhaedelin, regente da Pondsmânia

te seus abusos. Quando parte, ela faz questão de corrigir todas as mudanças que fez, revertendo magias e consertando ocasionais destruições. Àqueles que a serviram bem durante a estadia, Thanthalla deixa valiosos e inestimáveis presentes. Por outro lado, a regente odeia ser contrariada ou questionada, o que não costuma ser saudável para o autor da ofensa (que o diga o bêbado Roftenn Gibsy, que teve sua cabeça transformada na de um burro, após questionar a inteligência da Rainha em uma taverna).

Várias vezes fadas menores se disfarçam com a aparência da Rainha para enganar os aldeões. Thanthalla não se importa com isso desde que a farsa seja revelada no final. Nas vilas existem inúmeras receitas caseiras para se descobrir uma fada disfarçada. Uma delas envolve olhar o objeto de desconfiança através de uma taça de cristal cheia de clara de ovo de pata e mel. Mesmo

Cidades de Destaque

Linnanthas-Shaed (Árvore do Céu, capital)

Linnanthas-Shaed foi, como se costuma dizer, um presente da deusa Allihanna para Thanthalla-Dhaedelin quando esta assumiu o trono. Trata-se de uma árvore de proporções colossais localizada bem no meio dos Campos de Noryaviidd, na parte central do reino. O nome Árvore do Céu surgiu porque seus mais altos galhos chegam realmente a tocar as brancas nuvens da Pondsmânia.

Dentro de Linnanthas-Shaed se encontra a capital do reino, uma enorme cidade repleta de castelos, torres e casebres amontoados de modo caótico, mas mesmo assim, belo. Mesmo estando dentro da árvore, ainda é possível ver o céu e a passagem do dia normalmente, embora o clima seja sempre primaveril. Isso acontece graças a um poderoso artefato — um globo de pedra esverdeada e reluzente de cerca de trinta centímetros de diâmetro — em posse da rainha. Acredita-se que sem ele, seria praticamente impossível viver em Linnanthas-Shaed.

A população da cidade é composta de centenas de tipos diferentes de fadas, criaturas mágicas de todos os tipos, nobres e alguns poucos humanos que ganharam o privilégio de morar na única grande metrópole do reino.

No meio de tudo isso, destaca-se à primeira vista o Castelo Daenmhan, morada da Rainha, de seu exército e dos membros da nobreza de maior confiança. Cercando a edificação, existe um enorme jardim de formas labirínticas, mantido com enorme cuidado por Arionn Ghovsthuldd (HUMANO [ESPECIAL], ESP8, NB), um humano imortal considerado o maior jardineiro de todos os tempos. Arionn foi um dos vários humanos atraídos à Pondsmânia que se apresentou como pretendente à Rainha das Fadas. Ao contrário dos outros, o jardineiro caiu nas graças da regente que, apesar de ter recusado sua proposta, resolveu mantê-lo como servo. As propriedades mágicas do jardim são notórias e é dito que todas as espécies de plantas e flores existentes em Arton crescem no local. Mesmo as mais raras e de propriedades mais fantásticas.

A mais famosa talvez seja a Rosa de Cristal, uma flor única e transparente que floresce apenas de cinqüenta em cinqüenta anos. Contam os bardos que cada pétala arrancada da Rosa de Cristal pode garantir a seu possuidor um desejo. Porém, tirar a flor do jardim garantirá que a roseira nunca mais floresça. Não é preciso dizer que Arionn está sempre atento contra pessoas mal intencionadas atrás de tal preciosidade e que o zeloso jardineiro seria capaz de qualquer coisa para preservar o fruto de seu trabalho...

Outro residente local é Nollyan (GIGANTE DE PEDRA, GUE8, LB), um gigante de quatro metros de altura, comandante competente e disciplinador da guarda pessoal da Rainha. Vez ou outra é ele quem organiza expedições para rechaçar os avanços dos Cyruthnallach. Sua arma é um machado mágico inteligente chamado Chaethllan, cobiçado pelos maiores colecionadores de Arton. Embora seja dedicado e leal, correm boatos de que Nollyan tem verdadeiro fascínio pelas terras fora da Pondsmânia, embora jamais tenha saído do reino. Seu sonho seria juntar-se a um grupo de aventureiros e explorar Arton em busca de conhecimento e fama. Mesmo assim, o gigante jamais seria capaz de abandonar seu cargo sem que alguém competente fosse deixado em seu lugar. Dizem que, por conta disso, Nollyan tem tentado encontrar entre os guerreiros que costumam visitar o reino alguém que pudesse suprir sua ausência e assumir seu posto.

Outro ponto de interesse é o lugar conhecido apenas como A Feira. Uma espécie de mercado livre, a Feira é talvez o único lugar capaz de rivalizar com Vectora em termos de variedade de artigos negociados. Praticamente tudo pode ser encontrado lá. Porém, é preciso muito cuidado já que nem tudo é o que parece ser quando se fala em fadas. Incontáveis são os casos de aventureiros enganados ou aprisionados por não insistirem em saber as minúcias do negócio que estavam fazendo. Além disso, a Feira tem uma particularidade bastante incomum: jamais se usa dinheiro nas negociações. Tudo é feito na base da troca e praticamente qualquer coisa pode ser usada como moeda. Um mercador pode trocar uma bola de cristal capaz de prever o futuro ou mostrar localidades longínquas em troca de dois dedos e uma mecha de cabelos do comprador. Ou trocar uma espada mágica por uma pequena colher de sobremesa. Para um forasteiro, nada que acontece na Feira parece ter lógica. E talvez não tenha mesmo.

Linnanthas-Shaed é o grande foco de poder da Rainha das Fadas. Aqui sua vontade se faz soberana e seus poderes mágicos são insuperáveis. Com exceção dos Cyruthnallach, ninguém é capaz de encontrar a capital sem que a Rainha assim o permita. Nestes casos, é possível vagar por dias e meses pelos Campos de Noryaviidd sem encontrar qualquer vestígio da Árvore do Céu. Apesar disso, é dito que uma vez a cada século, a cidade fica visível durante um ano inteiro e não pode ser oculta de maneira alguma. Ninguém sabe exatamente porque isso acontece, mas o fato é simplesmente encarado como mais uma das inúmeras tradições das fadas.

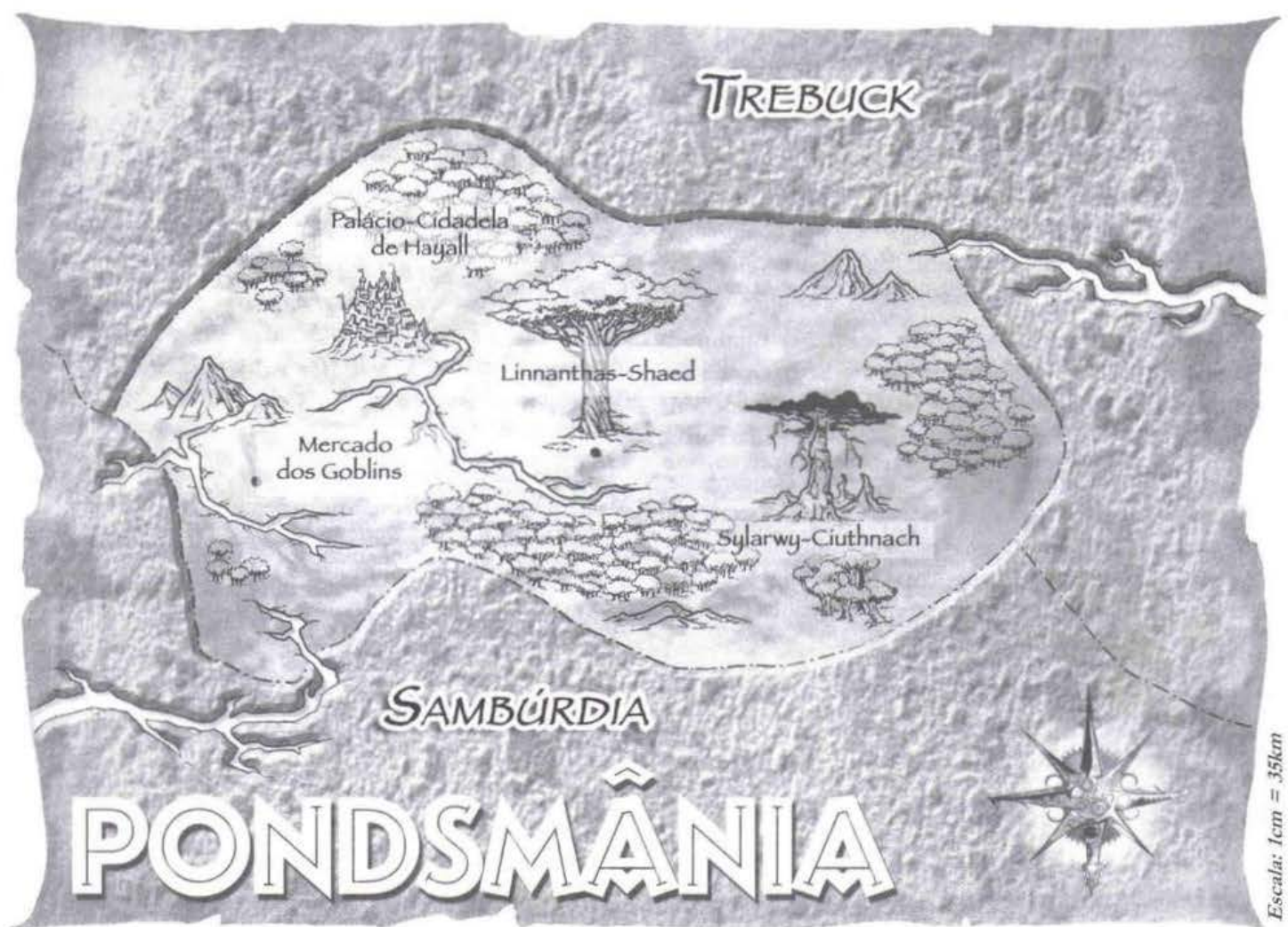
Palácio Cidadela de Hayall

Hayall, um enorme conjunto de castelos construídos de forma espiralada numa enorme montanha, é o centro político da Pondsmânia. É aqui que se encontra os principais membros da Corte, o grupo das famílias de fadas da alta nobreza que auxilia a Rainha na administração da Pondsmânia.

Antigamente a Corte também estava estabelecida em Linnanthas-Shaed. Mas após a guerra contra os Cyruthnallach a paranóia falou mais alto e os nobres trataram de se mudar da cidade, aos poucos. Todos temiam que as malignas fadas pudessem tomar a Árvore do Céu e acharam melhor preservar a nobreza, mudando-se para um ponto mais distante dos conflitos.

Hayall não foi uma construção planejada. Sem muita explicação as famílias foram erguendo seus castelos na mesma montanha. Aos poucos, passarelas e passagens subterrâneas foram construídas ligando as edificações. Novos pavilhões foram criados através de magia e, quando menos se esperava, tudo se tornou um único e gigantesco complexo. Hayall é, na verdade, o nome da montanha onde o Palácio Cidadela foi erguido.

A Corte é composta por cinco tradicionais "Casas" (maneira como as famílias reais são chamadas): Sylworaan, Adwervaén, Fendaree, Ellyarión e Aghmawor. Seus representantes mais velhos tomam parte no que seria uma espécie de "conselho" da Pondsmânia. Embora não tenham o mesmo poder que em outros reinos, eles têm o dever de auxiliar a Rainha nas resoluções que envolvem todo o reino. E estaria tudo certo se não fosse alguns pequenos problemas: a Rainha nem sempre quer ser auxiliada (ou seria melhor dizer quase nunca?) e na Pondsmânia dificilmente há alguma grande resolução a ser tomada. Por conta disso os nobres costumam super valorizar sua importância embora, no fundo, saibam que sua função é quase apenas figurativa.

Todos esses fatores fizeram com que a Corte criasse para si um mundo próprio. Na maior parte do tempo os membros da família sequer prestam atenção no que acontece fora das paredes de Hayall. Estão todos envolvidos em seus próprios jogos de influência e intriga. Todos praticamente inofensivos, inventados apenas para vencer o tédio. Eles sabem que muito pouco irá mudar enquanto Thanthalla não mudar para sua quarta fase, a

Dama. Alguns outros preferem abandonar as mordomias da corte e partir pelo reino em busca de emoção e fama. Muitos deles já partem com um bardo contratado ao lado, pronto para enfatizar seus maiores feitos. Apesar dos poderes dos membros da Corte, não são raros aqueles que terminam sua curta carreira no estômago de um dragão ou enterrados numa cova anônima ao lado de um vilarejo qualquer.

O membro mais jovem da Casa Fendaree, Daelur (FADA [ESPECIAL], GUE5, NM) tem se mostrado cada vez mais interessado no que acontece fora dos limites da Pondsmânia. Há poucos meses ele inclusive fez uma pequena viagem para fora dos limites do reino, algo praticamente impensável para qualquer membro da Corte. Em sua opinião, as fadas deviam estender sua influência, participar dos assuntos de Arton e tentar lucrar ao máximo com isso. Paralelamente, Daelur tem feito contato com a própria Rainha Negra, líder dos Cyruthnallach, com objetivos ainda obscuros. Existem grandes chances de que ele esteja tentando se aproveitar da falta de atenção da Rainha Thanthalla para armar um perigoso e traiçoeiro golpe.

Geografia

Sylarwy-Ciuthnach

Se a Pondsmânia é uma terra mágica e de sonhos, Sylarwy-Ciuthnach é fruto de um terrível pesadelo. Literalmente.

Dizem as lendas que, quando assumiu o trono ainda em seu aspecto de Criança, a Rainha das Fadas sonhava constantemente com um lugar terrível, repleto de rochas escarpadas, o céu encoberto por uma eterna tempestade e sombras que a viajavam por trás das pedras e das árvores retorcidas. Uma sombra do que seria a Pondsmânia. Assustada, Thanthalla resolveu arrancar o lugar e suas criaturas de seus sonhos usando seus poderes. E assim o fez.

O que ela não sabia é que seu gesto infantil e inocente traria seus pesadelos para a realidade: a leste do reino criou-se Sylarwy-Ciuthnach, terra das fadas malignas, das sombras, dos Cyruthnallach. Acredita-se que o acontecido, possa ter sido influenciado por dois deuses em particular: Tenebra, invejosa da criação de Wynna, e Nimb, ansioso por colocar no mundo uma raça de pensamento tão caótico quanto o seu.

Sylarwy-Ciuthnach é a antítese da Pondsmânia. Não há vegetação nem animais normais, somente criaturas estranhas e distorcidas. O sol jamais aparece e a noite é eterna, o céu encoberto por pesadas nuvens negras. Bem no centro do lugar ergue-se uma estranha torre em forma de montanha, como um dedo cadavérico saindo da terra e desafiando os deuses. Ali é a morada da Rainha Negra (FADA [ESPECIAL], FET18, CM), um reflexo torto da própria Rainha das Fadas, e fonte de poder dos terríveis Cyruthnallach.

Os Cyruthnallach são tão variados quanto as fadas da Pondsmânia e podem ter inúmeras formas. Suas grandes características em comum são a pele negra e os olhos sem pupila.

Diz uma antiga lenda dos aldeões que os Cyruthnallach são a sombra de cada um dos habitantes do reino das fadas e, por isso, jamais poderão ser destruídos sem que a própria Pondsmânia caia. Verdade ou não, este parece ser o único objetivo destas malignas criaturas.

Há alguns séculos, a Rainha Negra tentou uma investida contra Linnanthas-Shaed, mas foi rechaçada por Thanthalla e seus exércitos. Desde então os Cyruthnallach tem investido em táticas mais sutis, visando o sucesso a longo prazo.

Nada acontece dentro dos limites de Sylarwy-Ciuthnach sem que a Rainha Negra tome conhecimento. Seus poderes são idênticos aos de Thanthalla e até mesmo seu aspecto é semelhante, como se fosse uma imagem em negativo da Rainha das Fadas.

Assim como acontece em outras partes da Pondsmânia, humanos podem ser atraídos para Sylarwy-Ciuthnach através de encantamentos ou peças pregadas pelos Cyruthnallach. O destino desses é bem menos feliz: suas almas são corrompidas e eles são transformados em sombras, à serviço da Rainha Negra.

Outros Pontos de Interesse

Mercado dos Goblins

Um dos meios mais maliciosos pelo qual humanos de fora da Pondsmânia são atraídos para o Reino das Fadas é, sem dúvida, a passagem do Mercado dos Goblins.

Trata-se de uma pequena caravana que circula periodicamente por toda a fronteira da Pondsmânia. Conduzida por pequenas criaturas de aparência goblinóide, que parecem goblins — mas diferentes em algum aspecto que não pode ser ressaltado a princípio — a caravana costuma exercer suas atividades somente à noite, nas proximidades de vilarejos vizinhos ao reino das fadas. Eles montam suas barracas, tocam música e bebem vinho numa festa de empolgação contagiante. Invariavelmente, a movimentação acaba atraindo a atenção de curiosos, geralmente jovens desavisados que preferem ignorar as advertências dos pais.

Uma vez no mercado, são oferecidas ao visitante inúmeras frutas e bebidas em troca de poucas moedas de cobre. A ele é permitido dançar e festejar junto com os goblins, no que parece ser um ambiente de sonho, onde tudo é permitido. Pela manhã, a vítima se encontra sozinha, livre para voltar para casa.

À noite a pessoa ouve novamente o chamado dos goblins e se vê incapaz de resistir. Há casos, inclusive, de amigos e parentes que tentaram impedir o avanço e foram feridos gravemente. Uma vez de volta ao Mercado dos Goblins, a vítima jamais retorna, presa para sempre no reino das fadas. Mesmo que aconteça o fato raro da pessoa recobrar a consciência, já será tarde demais: nesta altura já foi criada uma terrível dependência aos alimentos e beberagens encantadas das fadas e deixar a Pondsmânia pode significar a morte.

Guildas e Organizações

Bardos de Gardillon

Deavin Gardillon era um bardo fracassado. Embora tivesse enorme vontade de se destacar na vocação que escolhera com todo o cuidado, seus poemas e versos eram alvo de críticas e piadas por parte de seus companheiros.

Também pudera. Tendo vivido boa parte da vida sem sair de uma pequena fazenda em Sambúrdia, ficava difícil achar inspiração para algum texto realmente digno de nota. O que dizer de um bardo cujo maior épico se intitula "A Morte da Pata Gwindolynn"?

Sabia que precisava sair, conhecer o mundo e se aventurar. Mas o que podia fazer se não tinha nenhuma vocação para lutar e lidar com as criaturas que espreitavam nas florestas e estradas? E se fosse devorado por trolls?

Desiludido, Gardillon resolveu caminhar nos bosques próximos à fazenda em busca de inspiração. Mais cedo ou mais tarde algum fato curioso aconteceria e ele poderia finalmente escrever sua grande obra, mostrando a todos que podia ser um bardo mais do que competente.

Foi então que, um dia, ele viu uma pequena garota caída no chão. Em seu peito havia duas flechas. Mais do que depressa o jovem bardo tomou-a nos braços e começou a pensar no que fazer. Num gesto de extremo esforço a garota apontou o dedo para o norte. E para lá ele, seguiu imaginando que pudesse encontrar o pai da criança nas proximidades.

Foram horas de árdua caminhada até que Gardillon fosse interceptado por um grupo de nobres cavaleiros esguios e de armadura dourada. De acordo com eles, o bardo se encontrava dentro dos limites da Pondsmânia e aquela que carregava era Yarian, da Casa Adwervaén, uma nobre local, alvejada por caçadores enquanto passeava pelo bosque fora dos reinos.

Gardillon foi então conduzido até o Palácio Cidadela de Hayall onde foi recompensado como jamais sonhara. Ao saber que o jovem era um bardo, Yarian deu-lhe um pequeno pingente cristalino. Ele deveria carregá-lo sempre pendurado no pescoço. Enquanto Gardillon usasse o item e não deixasse a Pondsmânia, jamais lhe faltariam idéias ou temas para suas obras. E assim foi.

Gardillon passou a vagar por cada vilarejo da Pondsmânia recitando seus poemas e cantando suas canções de extrema beleza por muitos e muitos anos. Quando fez seu 90º aniversário e não tinha mais forças para viajar, o bardo passou a aceitar discípulos, jovens que precisavam do mesmo encorajamento e instrução que ele precisara, mas jamais tivera. Quando morreu, aos 162 anos, já havia formado mais de duzentos bardos. O pingente que carregara foi enterrado junto com ele no cemitério dos nobres, nas proximidades de Hayall.

Hoje, seus discípulos se encarregam de espalhar seus ensinamentos e manter sua obra viva em toda a Pondsmânia (e

alguns até além dela). Suas maiores obras são, sem dúvida, "O Galho e a Flor", "A Dura Tarefa do Guerreiro Imortal" e "A Sombra da Lua no Lago de Cristal", que por muitos anos disputou com "A Balada do Triste Fim" do lendário Kirath Farand, a preferência dos nobres da Pondsmânia, um feito único na história do reino.

Divindades Principais

Embora existam pouquíssimos templos na Pondsmânia, algumas divindades são amplamente conhecidas. Wynna, sem dúvida é a mais popular. Tida como a criadora das fadas, a deusa da magia é vista como uma divindade menos distante. Algo como uma "madrinha da raça". Fadas, quando se referem a Wynna (e elas têm pelo menos uma dezena de nomes diferentes para se referir à deusa), o fazem como se estivessem falando de uma amiga ou parente. E, aparentemente, a divertida deusa não parece se importar nenhum pouco com isso.

Allihanna é lembrada principalmente pelos sprites e fadas mais ligados à natureza. Existem alguns locais de culto, mas geralmente são apenas pequenas clareiras ou pontos isolados formados pela vasta vegetação. Outra divindade cultuada pelos sprites é Lena.

Finalmente, Nimb e Tenebra são amplamente conhecidos entre os Cyruthnallach o que reafirma a teoria de que a raça nasceu graças às armações dos dois deuses. Mesmo assim, o caráter caótico e prepotência destas malignas fadas não condizem com a presença de cultos organizados. Eles tendem a respeitar tanto o deus do caos quanto a deusa das trevas, mas os encaram como presenças distantes que fazem parte apenas da história da raça.

Curiosamente o restante do panteão não é sequer conhecido pelo povo da Pondsmânia (com a possível exceção dos membros da Corte). Muitos ficam surpresos ao ouvir falar que existem vinte deuses e tendem a encarar essas histórias como "conto de fadas". Por mais irônico que isso possa parecer.

Encontros

A Pondsmânia contém, sem dúvida, a maior variedade de monstros e criaturas de todo o Reinado. O grande problema para os aventureiros é identificar cada uma, já que poucas costumam seguir o "padrão", por assim dizer.

Muitos são variações exóticas de raças conhecidas e seus poderes, tendências e aspecto podem ser completamente diferentes do que se costuma ver em outras partes do Reinado. Como exemplo, já foram encontrados goblins de quatro metros de altura que se alimentavam de sangue; beholders que possuíam corpo em forma humanóide e eram exímios guerreiros de tendência bondosa; ou coelhos assassinos vivendo em cavernas e capazes de liquidar um batalhão inteiro de guerreiros. Se essas criaturas foram trazidas de outros planos de alguma forma ou se fazem parte de alguma distorção proposital provocada por Nimb, ninguém sabe ao certo.

Outra presença digna de nota é a dos dragões. Os exemplares existentes no Reino das Fadas são nobres, altivos, enormes e extremamente perigosos. Um dragão da Pondsmânia raramente vai apelar para o combate para resolver um confronto (a não ser, é claro, que seja atacado primeiro). A maioria deles prefere usar seu intelecto superior para ludibriar, intimidar ou humilhar seus adversários, pegando-os desprevenidos, na hora exata. Não à toa, essa raça é tida como traiçoeira e pouco confiável.

Curiosamente, os dragões encontrados no reino são metálicos (de bronze, prata, latão, ouro ou cobre) embora nem todos sejam de tendência bondosa. Eles também parecem não só não cultuar Megalokk, o deus dos monstros, como sequer admitem conhecer a divindade. Todos esses fatos e particularidades têm

Fadas de todos os tipos habitam a Pondsmânia

intrigado muito os estudiosos. Sempre encarou-se os dragões da Pondsmânia como da mesma espécie de dragões metálicos existente no restante do Reinado, mas hoje em dia já se admite duas novas hipóteses: ou se trata de uma espécie trazida de outros planos, ou os dragões da Pondsmânia seriam os dragões metálicos originais de Arton.

O único capaz de esclarecer este mistério talvez seja Goldendust, o dragão dourado mais antigo de que se tem notícia (1250 anos). Como não podia deixar de ser, o dragão manteve uma postura sarcástica e enigmática a respeito do tema nas pouquíssimas vezes em que alguém conseguiu interrogá-lo sobre o assunto.

Aventureiros

Aventureiros na Pondsmânia não são raros, mas somente aqueles com muita coragem decidem se embrenhar pelo Reino das Fadas. Os que se arriscam geralmente o fazem em busca de algum artefato, componente de magia ou outro item fantástico. Alguns magos vão a Pondsmânia somente para negociar na Feira de Linnanthas-Shaed.

Cavaleiros tendem a encontrar no reino um território vasto para atos heróicos de primeira grandeza. Vilões corrompidos pelo mal, feiticeiras e monstros dantescos não são raros no território da Pondsmânia. Boa parte das lendas e canções ambientadas no Reino das Fadas realmente aconteceram e acabam incentivando heróis a procura de grandes desafios.

Mas o maior contingente de heróis no reino corresponde aos bardos. Além dos que são formados na própria Pondsmânia existem aqueles que vêm de outras nações do Reinado para aperfeiçoar seus talentos e se inspirar nas grandes aventuras que acontecem no lugar. Muitos deles costumam se associar a um único herói, dedicando-se a acompanhar sua vida e transformar em narrativa seus principais feitos.

O grande problema para os que decidem viajar à Pondsmânia é o caráter imprevisível do reino. Em certas ocasiões o próprio tempo pode variar. Assim, dois dias no reino podem significar duas semanas, dois meses ou até dois anos fora dele. Além disso, um forasteiro na Pondsmânia pode, no decorrer de meses, se esquecer de onde realmente veio, e passar a encarar o Reino das Fadas como o seu próprio reino, inconsciente de que existe alguma outra coisa fora de suas fronteiras. Esses só são capazes de recobrar a verdadeira noção ao encontrarem visitantes recém chegados. Mesmo assim a tarefa não é fácil.

Como se isso tudo não bastasse, as intrincadas tradições das fadas podem facilmente fazer com que um forasteiro fique eternamente ligado ao reino ou em dívida de honra com alguma criatura. Essa infeliz circunstância costuma resultar, invariavelmente, em grandes odisséias em busca da liberdade.

Os aventureiros mais vis que podem ser encontrados na Pondsmânua são os caçadores de fadas. Agindo sozinhos ou em grupo, eles costumam vasculhar o reino e capturar estas criaturas, seja a partir de meios sutis, virando as tradições contra elas próprias, ou através da força. O objetivo desses malignos caçadores é variado: uns vendem as fadas que capturam para magos em busca de poder, enquanto outros costumam matá-las e vender as partes separadas de seus corpos em mercados clandestinos no Reinado. É dito que o Conde Ferren Asloth, regente de Portsmouth, tem em sua posse uma fada capturada desse modo.

SAMBÚRDIA

O Celeiro de Arton

O maior reino humano do Reinado, Sambúrdia também é conhecida como o Celeiro de Arton, por causa de sua enorme produção agrícola.

Graças ao seu clima, tipo de terreno e outros fatores, tudo o que é plantando em Sambúrdia cresce e floresce muito mais rápido e com mais força do que em qualquer lugar de Arton. Ao invés de produzir uma ou duas colheitas por ano, Sambúrdia chega a ter três, quatro ou até mesmo cinco colheitas da mesma plantação!

Por causa desse fenômeno natural, o reino é extremamente rico, graças a grande exportação de alimentos de excelente qualidade. Praticamente todas as fazendas do reino, sejam elas de criação ou de plantio, são bem-sucedidas. Pequenas comunidades inteiras sobrevivem apenas da colheita de frutas da própria floresta.

Além disso, Sambúrdia é um reino historicamente conturbado. Diversos eventos, no mínimo curiosos, aconteceram ao longo de sua história. Rebeliões, regentes tiranos, invasões de fadas e da floresta, ameaças de monstros lendários e criaturas que pretendiam destruir o mundo. Tudo isso já aconteceu em Sambúrdia.

Uma fama curiosa que o reino possui, fora de suas fronteiras, é a de ser um excelente lugar para nascer, mas não para se ficar por lá. Isso se deve ao fato de muitas famílias patrocinarem os estudos de seus filhos em outros reinos. Essa prática acontece graças a grande quantia de recursos que o reino produz.

Coincidência ou não, alguns magos famosos são nativos de Sambúrdia, como Vectorius, Vladislav Tpish e o infame Érebo. Inclusive, a cidade voadora de Vectora foi criada nesse reino.

Um ditado desdenhoso fala que "a única coisa realmente boa em Sambúrdia se levantou e foi embora", talvez se referindo a montanha que Vectorius utilizou para fazer sua cidade, ou ao próprio Vectorius.

História

Por muitos anos, Sambúrdia foi o maior e mais distante reino do Reinado, visto como a "fronteira do mundo civilizado".

Ao contrário de reinos mais próximos a Deheon, que eram concessões presenteadas a famílias nobres, Sambúrdia foi fun-

dada por camponeses e servos. Não havia um líder de origem nobre ou coisa parecida.

O local foi escolhido depois que batedores trouxeram notícias de uma região, cuja fertilidade e condições para o plantio beiravam o sobrenatural. Vários antigos fazendeiros e outros colonos que almejavam por uma vida mais tranqüila, longe de guerras e conflitos, rumaram para o local, a fim de se estabelecer.

Graças a ajuda de um grupo de heróis, liderados pelo paladino de Azgher Morkh Amhor, os colonos conseguiram sobreviver a grande peregrinação e aos perigos inerentes da região. O mais conhecido entre eles, que até hoje é cantado pelos bardos, é o combate com a criatura conhecido como "O Destruidor".

Depois que o reino foi estabelecido e fundado, assim como o seu conselho e regente, começou a longa tarefa de se conhecer e colonizar a vasta extensão de terra.

Século atrás, os grupos colonizadores haviam se separado ao chegar nas margens do Rio Vermelho. Dali foram definidos os limites de Nova Ghondriann, Sambúrdia e da União Púrpura. Trebuck, Pondsmânia e Portsmouth ainda não existiam. Salistick e Bielefeld já existiam, mas eram reinos distantes.

Depois que as fronteiras haviam sido definidas, pequenas questões de tomada de território criaram algumas desavenças e situações muito complicadas.

O reino da Pondsmânia era considerado como parte do território de Sambúrdia, mas depois de inúmeros problemas bizarros, o Conselho Sambur decidiu reconhecer a independência do reino das fadas, o que trouxe muito alívio para a população.

Mas um dos capítulos mais conturbados da história do reino ficou conhecido como a "Rebelião dos Servos".

Durante a regência de Wogar Aranth, o terreno do reino era gigantesco, englobando o atual reino de Trebuck também. O regente não conseguia administrar corretamente tantas terras, nem mesmo com a ajuda de seu conselho. Mesmo sendo um reino pacífico, era preciso autoridade e comando nos lugares mais remotos.

Como uma tentativa de conseguir mais apoio, ele colocou seu filho, Aggaron Aranth, no comando da região mais distante, além do reino das fadas e que fazia margem com o Rio dos Deuses. Aggaron era um jovem mimado sem metade da capacidade de seu pai, e tratava "suas" terras e os que trabalhavam nelas como posses sem muita importância.

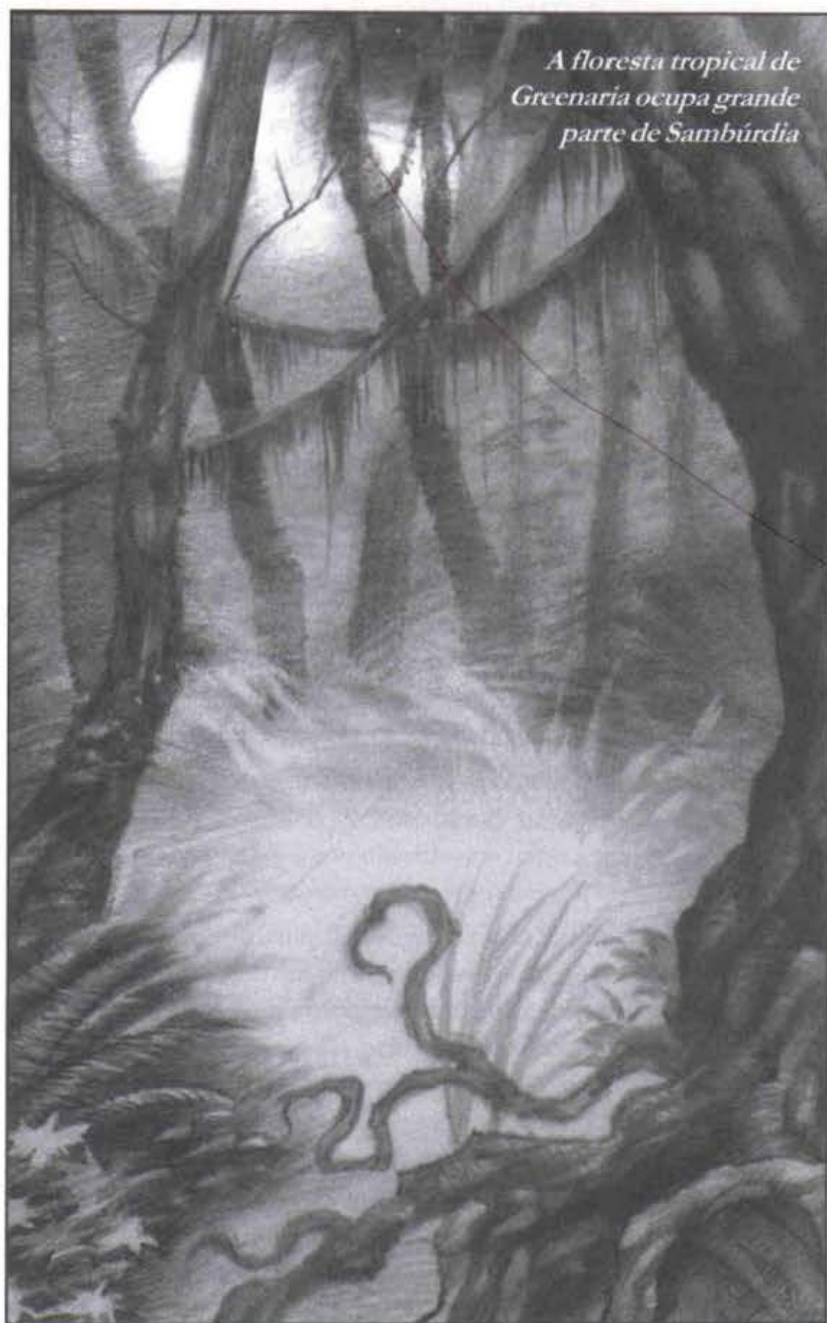
Suas leis e seu comando desastroso deram origem a um enorme desejo por liberdade, pois em muito pouco tempo, todos os fazendeiros haviam perdido suas terras para o governo e se tornado servos.

As famílias que haviam se estabelecido no reino para ter uma oportunidade de uma nova vida e algum progresso estavam sendo praticamente escravizadas pelos novos nobres, arrogantes como os antigos e ainda mais tirânicos.

O povo se revoltou contra Aggaron e o expulsou da região, mas a rebelião não parou nisso. Os conflitos duraram por muitos anos, até que Wogar foi obrigado a ceder as terras para os antigos servos e reconhecer o novo reino, Trebuck. (na História de Trebuck, há mais detalhes sobre a rebelião).

Uma boa parte da população fugiu desses conflitos, seguindo ainda mais para o norte, na região dominada por bárbaros que cultuavam a imagem de um dragão. Inicialmente eles pensaram em expulsar esses bárbaros e tomar as terras para si, mas a intervenção do próprio Rei dos Dragões Vermelho Sckhar mudou os planos desses retirantes, que acabaram por se integrar as tribos locais e fundar o reino de Sckharshantallas.

Por muito tempo, o povo de Trebuck tinha sérios problemas com os regentes de Sambúrdia, mas um recente esforço

A floresta tropical de Greenaria ocupa grande parte de Sambúrdia

diplomático aproximou os dois reinos. A população não guarda nenhum tipo de mágoa ou ressentimento, pois vêem o honrado povo de Trebuck como pessoas justas e trabalhadoras.

Nos dias de hoje, Wogar Aranth é tido como um dos piores tiranos que já comandou Sambúrdia e seu período de comando é visto como uma época negra do reino. A família Aranth desapareceu décadas atrás e ninguém tem notícias de nenhum de seus integrantes.

Em épocas mais recentes, Sambúrdia foi atacada por uma praga sobrenatural de insetos, comandada pela figura misteriosa que se autodenominava "Lorde Enxame". Ele e seus insetos desapareceram, graças aos esforços de um grupo de aventureiros.

Clima e Terreno

Devido a vários fatores, a temperatura em Sambúrdia é sempre quente, em praticamente todas as temporadas do ano, amenizadas com altas taxas de umidade. Durante o inverno e o outono, são comuns chuvas e até mesmo tempestades, mas nunca em proporções catastróficas.

A leste, o reino possui um aspecto mais subtropical, caindo para o tropical mais ao oeste. Curiosamente, seria de se esperar o contrário, com os mares trazendo mais umidade e massas de ar mais frias, mas o clima parece seguir a vontade da floresta e não o contrário.

O maior elemento geográfico no reino é a Floresta de Greenaria, que cobre quase todo o reino. As cidades são feitas em clareiras ou em regiões mais abertas dessa floresta. O terreno é irregular, com nenhuma planície ou terreno liso e plaino, mas também não existem grandes elevações ou cadeias montanhosas.

As poucas elevações que se conhece mais poderiam ser consideradas grandes colinas, mas dificilmente são grandes como as montanhas das Uivantes ou das Sanguinárias, por exemplo.

Um tipo de caverna muito comum no reino é a caverna "escondida", cuja entrada é um enorme buraco no chão, diferente daquela que se encontra no sopé de montanhas.

Fronteiras

Embora esse título seja por vezes disputado com as Uivantes, Sambúrdia é o maior reino ao sul do Rio dos Deuses. Algumas de suas fronteiras não são disputadas (com as do leste), o que pode causar alguma confusão.

Sambúrdia faz fronteira a oeste com Nova Ghondriann—seu histórico rival e concorrente—e ao sul com Portsmouth. Ao norte fica Trebuck e espremida entre os dois reinos está a misteriosa Pondsmânia. A leste, o reino se estende até as Montanhas Sanguinárias. No sudeste do reino fica uma enorme baía que, junto com a Lança de Hyninn, praticamente forma uma gigantesca piscina natural, infestada de selakos.

População

Sendo um dos maiores reinos, era de se esperar que Sambúrdia tivesse mais habitantes, mas eles mal chegam a 1.500.000 no total. O nome dado aos nativos do reino é "sambur", para ambos os sexos. Em muitos lugares fora de Sambúrdia também é utilizado termo "samburdiano". Os nativos não se importam com essa denominação errada (que indica que a pessoa nunca esteve no reino), mas preferem ser chamados de samburs.

O reino está sempre aberto a imigrantes, com programas de incentivos para aqueles que desejam se fixar no reino. Isso acontece porque o regente percebe que há uma falta de mão de obra, que seus recursos naturais são mal explorados.

Há ainda uma preocupação em vigiar as riquezas naturais da Greenaria, que podem ser contrabandeadas para outros reinos (existe uma grande suspeita de Nova Ghondriann, como sempre) se não houver nativos por perto.

Embora a capital e as cidades principais possuam uma relativa grande quantidade de habitantes, pouco mais da metade dos samburs vive em cidades de porte médio e pequeno. Em sua maioria, nessas cidades se encontram mais humanos (aproximadamente 88%) do que outras raças. Não há um traço típico do sambur (talvez graças as diferentes etnias que migram para o reino), mas é comum que sejam sempre pessoas de aparência saudável, bem nutridas e bem cuidadas.

Elfos em especial parecem se sentir à vontade no reino, integrando 6% da população, mas sem formar uma comunidade separada. Halflings (2%) e goblins (3%) também são bastantes comuns, e outras raças também estão presentes no reino, embora em pequena quantidade (1% ou menos).

O padrão de vida em Sambúrdia é muito alto se comparado com outros lugares do Reinado. As colheitas fartas e a abundância de frutas, legumes e todo o tipo de plantação dá aos nativos um conforto econômico. O reino é um dos mais ricos do continente, ficando atrás apenas de Deheon e Yuden.

Por isso, personagens nativos de Sambúrdia começam sua carreira de aventuras com mais posses do que outros. Ao calcular a quantia inicial de ouro ou o equivalente em equipamentos, os samburs recebem o dobro do normal (calcule a quantia, por jogada de dados ou determinando de outra maneira, depois multiplique o resultado por 2).

Regente

Sambúrdia é comandada por um Regente e pelo Conselho Sambur. O Conselho é composto pelos patriarcas das famílias mais antigas do reino, as que estavam presentes na fundação.

Pela lei, qualquer nativo de Sambúrdia pode ser o regente, basta que seja aprovado pelo público e submetido a um questionário pelo Conselho. Se tanto o povo quanto os patriarcas concordarem, a pessoa fica com o cargo por um período de

6 anos. O mesmo regente pode se "reeleger" (um termo errado, sendo que não há uma eleição formal) quantas vezes quiser, ou melhor, quantas vezes o povo e o conselho o aprovarem.

O atual regente (em um cargo que muitos acreditam que possa se tornar vitalício para ele) é Beldrad Isontorn (HUMANO, ESP4/ARI10, LN), que mantém o posto há 16 anos. Beldrad tem uma ligação muito forte com o povo e é respeitado pelos membros do conselho, os quais reconhecem o carisma e a força de sua liderança.

O Conselho possui poder de veto nas decisões do regente, uma medida que foi estabelecida depois do período de Wogar Aranth, para diminuir o poder de decisão de uma só pessoa.

Os membros do conselho não são nobres tecnicamente, mas se vêem como; Sambúrdia foi fundada sem famílias nobres verdadeiras, mas algumas ostentam títulos de conde, duques e barões, embora não haja uma casa real que comprove isso. Para o povo, eles são nobres pelas suas posses, não por títulos.

Beldrad segue uma seqüência de regentes que se esforça ao máximo para manter as boas relações com reinos vizinhos, principalmente com Trebuck. Um excelente regente, que tem o povo ao seu lado, Beldrad é considerado como a terceira pessoa mais poderosa na política do Reinado. Ele tem noção do poder de sua nação e do que pode ser feito por ela. Beldrad goza de boa reputação junto do Rei Thormy, em Deheon. Paradoxalmente, ele também tem excelentes relações com Yuden.

Os poucos desafetos ao regente Isotorn vêem da família Mallnur, aparentemente por causa de um problema pessoal entre o regente e o patriarca da família.

Cidades de Destaque

Sambúrdia (capital)

A capital tem o mesmo nome do reino, o que causa algumas situações curiosas. Por exemplo, é comum para um sambur falar "vou para Sambúrdia" quando se refere a capital, como uma pequena gozação.

Sendo a capital de um reino rico, Sambúrdia é uma cidade majestosa. Suas ruas e construções são limpas e em ótimo estado. Vários prédios são novos ou foram reformados há pouco tempo, para acomodar um andar a mais ou algumas salas nos fundos.

Como seria de se esperar, existem na cidade grandes praças destinadas a feiras e a comerciantes com suas caravanas. Essas praças são seguras, bem patrulhadas e com oficiais treinados para organizar e resolver quaisquer problemas que possam acontecer.

A mais tradicional é a Praça do Venha-Ver, na parte velha da cidade, onde os primeiros mercadores e fazendeiros faziam seus negócios.

Sambúrdia capital é dividida em duas partes, a cidade velha e a cidade nova. A parte mais antiga data de sua fundação, com prédios menores e mais modestos, rodeando o Fortim Sambur, local de reunião do Conselho e sede do governo, servindo de escritório para o Regente.

Depois, quando a cidade foi enriquecendo, mais pessoas vieram para a capital, e os antigos moradores queriam melhorar suas moradias. Algumas décadas depois (pouco menos de um século) da sua fundação, a cidade começou a receber mais habitantes, e foi necessário que o Conselho estabelecesse regras para que a cidade não crescesse desenfreadamente.

A parte antiga foi restaurada e mantida, quanto outras casas e prédios foram construídos. A sede da guarda foi passada do Fortim Sambur para os Centros de Treinamento e Estratégia (um nome grandioso para um quartel) e foram construídos a Biblioteca Sambur, o Grande Templo da Justiça, em honra a Khalmyr, o Patium, uma arena para feiras, jogos e competições e outros prédios menores.

Em épocas mais recentes, se ergueu o Salão dos Mistérios, ao lado da Biblioteca Sambur. O Salão é um templo de adoração a Wynna e também dá algum treinamento em magias, mas apenas para os menos afortunados.

O regente Beldrad (que também acumula a função de prefeito da capital), vê com alguma preocupação o costume dos sacerdotes de Wynna em ensinar magia livremente para crianças de rua. Ele teme que elas possam utilizá-las em roubos. Ele acredita que até mesmo uma pequena guilda infantil esteja se formando.

Mehnat

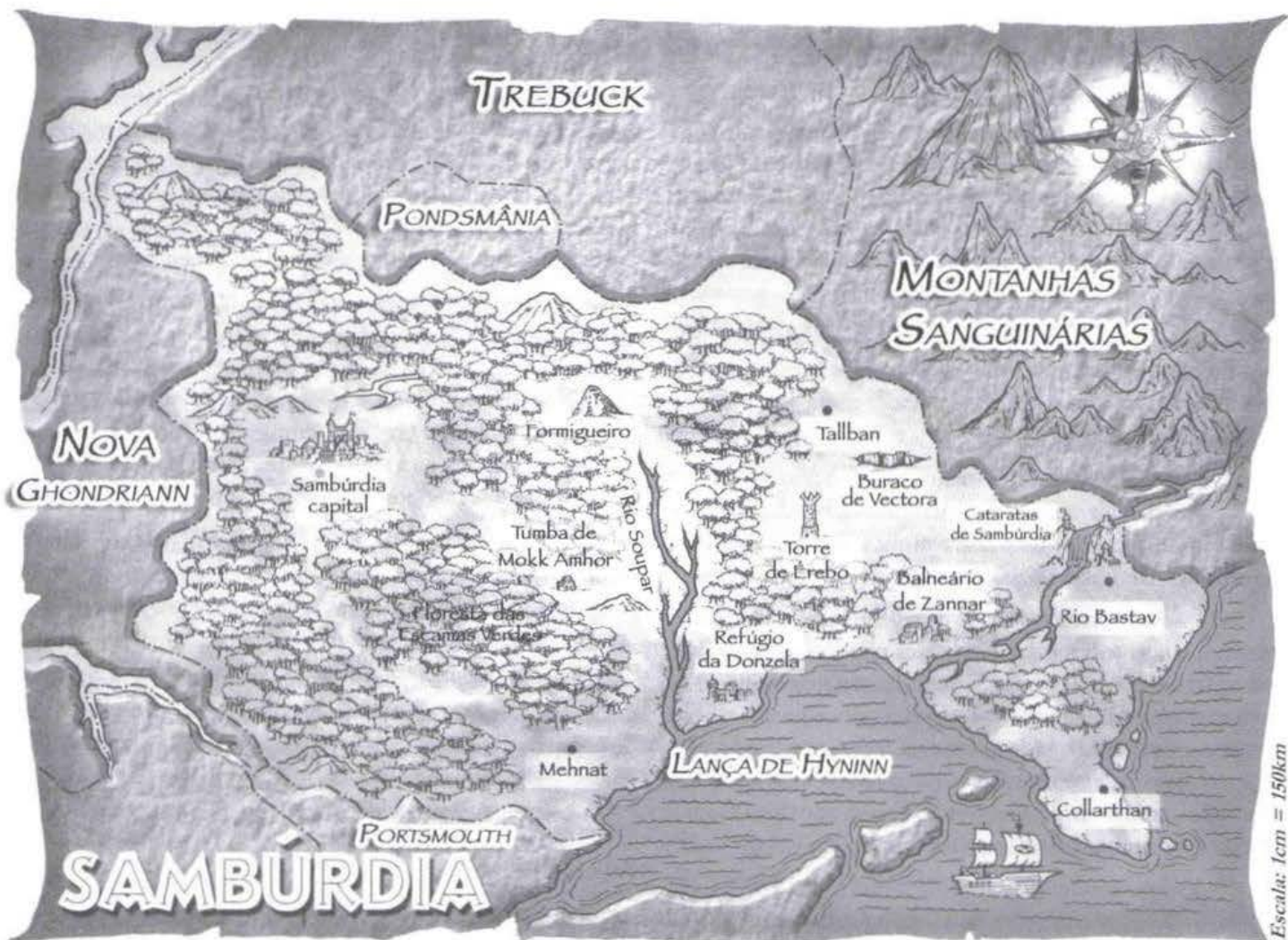
Como a maioria das cidades do reino, Mehnat tem uma enorme produção agrícola e graças a ela, é uma cidade próspera.

Mas o problema existe justamente em seus principais compradores. Mehnat recebe muitos mercadores vindos de Portsmouth e de Hongari, e como esses dois reinos não possuem relações lá muito amigáveis, a situação da cidade sambur fica um pouco complicada.

Os halflings pagam pesadas taxas como pedágio para passar pelo território de Portsmouth, o que acaba por incentivar o transporte por barcos, através da baía dos Selakos, um empreendimento arriscado. Os que conseguem chegar a Mehnat ainda são hostilizados pelos mercadores de Portsmouth.

A influência de Portsmouth nessa cidade é notória. Os mehnatenses são conhecidos no reino inteiro por fazerem de tudo para contentarem seus fregueses, o que explica o fato deles adotarem costumes de Portsmouth. O mais notório dentre eles é o temor a magos.

Diferente do restante de Sambúrdia, que admira e tem uma tremenda simpatia pelos praticantes de magia, em Mehnat acontece justamente o oposto. Os pais se recusam a enviar seus filhos para aprender magia nas grandes cidades e clérigos de Wynna (assim como utilizadores de magia) são aconselhados a não ficar por muito tempo na cidade.

Não há uma hostilidade tão forte como em Portsmouth, é verdade. As autoridades, principalmente o prefeito Moll Rhad (HUMANO, FET7, N), fazem o que podem para coibir essa prática,

mas com pouco sucesso. O fato do próprio prefeito ser um feiticeiro, atrapalha a sua campanha.

Tallban

Tallban acabou por se tornar uma cidade famosa no reino por ser a cidade natal de figuras ilustres e por estar próxima de acontecimentos fantásticos.

Essa pequena cidade era até mesmo evitada, por causa de sua proximidade com as Montanhas Sanguinárias e pela freqüência de ataques e animais selvagens, monstros e tribos bárbaras de humanóides. Para a maioria dos samburs, Tallban era visa como o final da civilização, o fim do mundo. Em certas partes do reino, costumava-se dizer que "ir pra Tallban" era a mesma coisa de ir para um lugar sem volta ou sem expectativas.

Mas foi em Tallban que nasceu o grande mago Vectorius e onde ele viveu por muitos anos. Também foi nessa cidade onde o arquimago concluiu sua maior realização: a cidade voadora de Vectora. O arquimago pesquisou por anos, e depois de contratar um verdadeiro exército de profissionais para trabalhar em uma montanha que havia perto da cidade, ele a fez voar através de uma intrincada série de rituais.

O gigantesco buraco de onde antes era a montanha ainda existe e é mais uma fonte de preocupação para a cidade (veja adiante).

Para tentar remover um pouco a fama de cidade sem atrativos, os prefeitos mais recentes têm se esforçado em incentivar o turismo! Foi construído um museu na antiga casa onde Vectorius nasceu e passou parte de sua vida, o Museu Vectorius, que exibe parte da história do grande mago, objetos pessoais e etc. (tudo com autorização do próprio).

Excursões ao Fosso de Vectora partem todos os dias da cidade, com guias instruídos para mostrar "a maravilha feira pelo homem". Conta-se que o Grande Mestre Talude teria visitado uma vez o museu, e teria rido tanto que precisou ser carregado.

Collarthan

Um ponto turístico entre os próprios samburs, Collarthan é a maior cidade litorânea do reino.

Situado em um dos pontos mais a leste, a cidade não tem uma grande produção agrícola, mas se destaca mais pela pesca e pelo próprio turismo interno. Próximo da cidade, estão as vilas de Dollbaren, Tugahn e Semnis, também litorâneas e consideradas como "fazendo parte" de Collarthan.

Collarthan é uma cidade alegre, mas com poucos avanços de uma metrópole. Todo o cuidado do poder público é voltado para a segurança e diversão dos seus visitantes, como o Píer dos Palhaços, um circo que fica na praia e a Guarda da Enseada, um grupo de rangers que cuida da costa marítima em toda a península.

Curiosamente, os selakos que infestam a baía mais ao oeste

são muito raros nessa região. Os mais antigos dizem que esses peixes agressivos e perigosos teriam medo do local, por causa de um templo submerso, dedicado a sinistras divindades das profundezas. Outros dizem que essas divindades seriam protetoras dos humanos e elfos do mar contra os selakos.

Possuir uma casa (mesmo que pequena) em Collarthan, ou nas vilas próximas, é visto como um sinal de status entre os não nobres da sociedade sambur.

Cataratas de Sambúrdia

Cataratas de Sambúrdia é uma cidade, na verdade pouco mais que uma vila, que fica próxima as maiores quedas d'água do reino, e disputa com Collarthan o título de cidade turística mais visitada.

Pouco mais a norte da cidade, encontra-se um complexo de cachoeiras e cataratas que descem de um pequeno grupo de montanhas. Essas cachoeiras são a origem do Rio Bastav, que deságua na Baía dos Selakos, na região dos Balneários Zannar.

O grupo de montanhas se estende até as Sanguinárias, mas se costuma seguir essas montanhas para desbravar a origem do que poderia ser a cabeceira do Rio Bastav.

Geografia

A Floresta das Escamas Verdes

Em Sambúrdia é difícil dizer quando uma floresta termina e outra começa, mesmo para os druidas e rangers do local, graças ao fato que praticamente 90% do território é coberto pela Greenaria.

Mas isso não acontece com a Floresta das Escamas Verdes. Situada quase no meio do reino, entre as cidades de Sambúrdia e Mehnat, essa região é o local de Arton onde podem ser encontrados mais dragões verdes que se tem notícia.

Os druidas afirmam que os dragões clamam o território para si, como um local especial, e não querem que nenhuma vila ou cidade seja fundada dentro da área delimitada por eles.

Os dragões não interferem na vida dos samburs ao redor, desde que suas exigências sejam cumpridas. Eles pedem uma certa dose de segredo a respeito do local, pois não querem ser incomodados por aventureiros em busca de fama, tesouro ou outras recompensas.

Há séculos os regentes concordam com as exigências dos dragões e se esforçam para evitar que eles sejam perturbados. Caçar dragões nessa região é crime punido com expulsão do reino.

O Balneário Zannar

Os nobres sambur (que não são exatamente nobres) também possuem seu local de repouso e descanso, mas ao contrário da "plebe", eles não se acumulam em uma cidadezinha litorânea, pois isso não teria estilo.

Para eles, existe o Balneário Zannar. O local nada mais é que um aglomerado de casas luxuosas, com algumas estalagens caras e refinadas e algum comércio de itens sofisticados.

O Balneário não é uma cidade ou vila no senso oficial, e quem cuida dela é um emissário especial do Conselho (que foi quem criou o local, anos atrás). Existem algumas casas de pessoas simples, mas que estão lá apenas para servir como empregados dos nobres.

Os Rios Bastav e Soupar

Graças a geografia incomum de Sambúrdia, é muito difícil se mapear todos os rios que cortam o reino. Eles nem conseguem ser utilizados pelos nativos, por que constantemente eles passam por regiões florestais densas e perigosas.

Os rios mais conhecidos e usados para navegação, são o Bastav e o Soupar. Ambos ficam a sul do reino, em regiões onde a vegetação é um pouco mais aberta e mais conhecida.

O Bastav vem das Montanhas Sanguinárias, entrando no reino através do conjunto de quedas d´água conhecido como Cataratas de Sambúrdia, próximo da cidade de mesmo nome.

Ele serpenteia até desaguar no Balneário Zannar, em uma belíssima foz, que não serve para navegação, mas é um excelente ponto turístico.

O Soupar nasce no meio do reino e desce até a Baía do Selakos. Ele é muito calmo e apropriado para navegação e muito utilizado para escoar parte da produção da região por onde passa. Ele possui uma infinidade de rios confluentes e afluentes.

O Formigueiro

Tempos atrás, uma figura conhecida apenas como Lorde Enxame espalhou o terror pelo reino, comandando milhares de insetos que devastavam as colheitas. Ele dizia que espalharia a fome no mundo e acabaria com o reino das criaturas de sangue quente. O terrível Lorde parecia controlar todo tipo de inseto, até mesmo versões monstruosas, gigantescas e deformadas. Cada dia que passava ele mostrava ter um exército maior.

Sem maiores detalhes, ele sumiu, assim como seus exércitos. Uns acreditam que aventureiros teriam derrotado o lorde insano. Alguns boatos até dizem que o infame Mestre Arsenal o teria destruído! Mas o que se sabe é que uma de suas bases, chamada de "O Formigueiro", ainda existe. Ela se parece com um vulcão inativo (notando que não existem vulcões em Sambúrdia!) ou um gigantesco formigueiro.

Comenta-se que o local é lar de uma raça adormecida de insetos colossais de diversos tipos e que eles estariam esperando a volta do seu senhor para dominar o mundo novamente.

Outros Pontos de Interesse

O Fosso de Vectora

Quando Vectorius criou sua cidade voadora, ele primeiro

a construiu em uma montanha, depois a fez levitar através de uma série de rituais. Sua cidade se levantou e ganhou os céus de Arton. Mas no local original da montanha, ficou um enorme buraco. O local recebeu o nome (nada criativo) de Fosso de Vectora.

A tumba de Mork-Amhor

O curioso é que para muitos que já visitaram o local e a cidade flutuante, a impressão é que a cidade é maior que o buraco que a originou! Ou seja, hoje em dia, Vectora não "caberia" de volta no buraco! Ninguém sabe ao certo se isso é verdade ou apenas impressão, visto que é difícil se obter as medidas corretas.

O buraco não possui vegetação, mesmo anos depois de sua criação, e estranhas criaturas podem ser encontradas ocasionalmente. Os relatos mais estranhos são de versões voadoras de criaturas que normalmente são terrestres, como ursos, panteras e até mesmo ogres e outros monstros.

Especula-se que um pouco da magia possa ter "vazado" para o local, causando alguns efeitos colaterais bizarros. Ao ser perguntado sobre o assunto, o mago Vectorius apenas respondeu "muito improvável" e pediu para ser avisado em caso de alguma emergência envolvendo o local (o que não aconteceu até o dia de hoje).

A Torre de Érebo

Este terrível mago ficou conhecido pela sua tentativa de assassinato a Vectorius, mas já assolava a região bem antes disso. Ainda se sabe que ele causou destruição em vários outros reinos e vilas. Ninguém sabe por onde ele anda ou quais seus planos, mas sabe-se onde fica sua Torre, talvez seu único refúgio conhecido.

A Torre de Érebo possui poderosas armadilhas mágicas e proteções, além de criaturas extraplanares, mágicas e construtos, tudo para evitar que invasores roubem seus segredos.

Boatos dizem que o mago estaria se preparando para se tornar um lich, a fim de conseguir mais poder para derrotar seu inimigo. Este mago também teria assuntos inacabados com Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico, líder do Protetorado do Reino.

Guildas e Organizações

Os Espadas de Allihanna

Esse grupo não tenta de forma alguma se manter em segredo. Muito pelo contrário.

Composto inteiramente de rangers ou indivíduos com uma tremenda intimidade com matas e florestas, os Espadas funcionam como uma forma de Guarda Florestal.

Eles cuidam para que a Greenaria não seja prejudicada pela população, seja com o plantio ou com a coleta de alimentos. Eles é que zelam pela harmonia entre as cidades e a matas, para que não sejam construídas casas em locais importantes da floresta, por exemplo.

A população em geral apóia e vê com bons olhos os Espadas, pois eles ajudam nas colheitas e também servem com proteção contra criaturas selvagens. A palavra de um Espada é tida como a de uma autoridade.

O grupo atua junto com o Estado, mantendo uma boa relação com o Regente. O Conselho por vezes não aprecia muito a "interferência desses bárbaros", mas reconhece que eles ajudam muito o reino.

Embora não haja um líder oficial, o mais experiente entre eles costuma ser tido como o comandante e responsável pelo grupo. Atualmente o "líder" seria o meio elfo Darean Olhos de Gato (MEIO-ELFO, GUE5/RGR5/DRD [ALLIHANNA]3, LB). Ele é sempre visto em companhia de seus amigos Cascagrossa (ENTE, DRD6, LN), um ente enorme, Urdoimm e Arduimm Treetopper, os gêmeos anões (ANÃO, BRB6/RGR2, CN e ANÃO, BRB6/GUE2, CN) e Salindra (HUMANA, DRD [ALLIHANNA] 12, NB).

A Ordem dos Mercadores de Sambúrdia

Como um dos reinos mais prósperos do continente, não é de se estranhar que os mercadores tenham se organizado para defender seus interesses. Nem de se estranhar que essa organização tenha muito poder.

Sediada em Sambúrdia Capital, mas com representantes em todas as cidades do reino, a OMS tem grande poder de influência junto ao Estado, em muitas ocasiões sendo ela que acaba por decidir determinadas questões, que são apenas homologadas pelo regente ou o Conselho.

O Conselho não aprecia o crescimento do poder da OMS, e toma algumas medidas para que a organização não acabe por mandar mais que o Estado. Comenta-se que a OMS estaria pensando em depor o conselho, e se colocar em seu lugar. A própria organização nega isso, alegando que apenas se preocupa com negócios, e não com poder.

Praticamente todas as famílias poderosas (que não fazem parte do Conselho) possuem um representante na OMS, inclusive a tradicional família Tpish, cujo representante é ninguém menos que o famoso mago e professor da Academia Arcana, Vladislav Tpish (HUMANO, MAG [NECR] 10, LN)!

Os Rejeitados

Este grupo é muito recente, mas está crescendo numa velocidade assustadora. Graças a um capricho dos nobres (porque estava na moda), foi construído um local de adoração a Wynna na capital, o Salão dos Mistérios. Esse pequeno templo tem como missão sagrada de ensinar magia a todos que quiserem.

A responsável pela Mansão é a sacerdotisa (e maga) Sirillia (HUMANA, MAG6/CLG [WYNNA]5, N). Dizem as más línguas que ela perdeu seu bebê no parto e não pode mais ter filhos, e que essa perda nublou seu discernimento.

Como resultado, ela acredita que é sua obrigação ensinar magia para todas as crianças humildes, pobres ou abandonadas em Sambúrdia, a começar pela capital. A Mansão está sempre acolhendo crianças e lhe ensinando magias e assuntos relacionados.

Como o regente suspeitava, algumas crianças estão se valendo de seus novos talentos para roubar. Eles estariam usando de magia para não mais serem mais humilhadas e espancadas por ladrões maiores e mais velhos.

Entre os ladrões de Sambúrdia, eles são chamados de "Os Rejeitados" e seriam comandados por Olliver (HUMANO, MAG3/LAD3, CB), um dos melhores "alunos" da Mansão dos Mistérios. Olliver é o protegido especial de Sirillia (ele foi a primeira criança a ser acolhida pela ordem) e a sacerdotisa responde por ele em qualquer ocasião.

Olliver é um bom rapaz (beirando os 16 anos) e realmente fica difícil de acreditar que ele seja um ladrão. Ele não gosta muito de roubar, mas só o faz de quem ele sabe que não fará falta. Não gosta de utilizar violência ou qualquer tipo de ação que considere má. É muito inteligente e carismático, e se considera um protetor das crianças de rua mais fracas e jovens que ele. Ele tem um futuro promissor como mago, talvez um sacerdote de Wynna (como acredita Sirillia).

Divindades Principais

Allihanna é a deusa mais popular em Sambúrdia, de longe. Os habitantes do reino acreditam que a deusa os favorece, graças as colheitas freqüentes, o clima e solo propício para as plantações e diversas outras graças. Uma boa parte dessa crença vem dos inúmeros druidas, rangers e xamãs que vivem na região. Como a maioria do reino está praticamente dentro da floresta Greenaria, os nativos se consideram morando "na casa de Allihanna". Mesmo nas cidades, onde normalmente não se encontram druidas ou xamãs, é comum que as pessoas reverenciem a deusa da natureza. Peregrinações a locais sagrados são comuns, sempre acompanhadas e conduzidas por druidas e xamãs.

Alguns nobres preferem cultuar deuses mais "sofisticados", e Khalmyr é um dos preferidos entre as classes dominantes, que tem pouco contato direto com a natureza e o plantio. A ideologia do deus da Ordem e Justiça é tida como uma das mais adequadas para o reino (já houve algumas tentativas de torná-la a religião oficial do reino, mas sem sucesso).

Ao mesmo tempo, o culto a Wynna também é um dos que disputa a atenção dos nativos que se proclamam "mais educados". Embora o reino não possua uma grande tradição de magos, ele se orgulha de ser a terra de um dos mais poderosos magos de Arton: Vectorius. Recentemente, cultuar a deusa da magia está na moda.

É comum encontrar sacerdotes e paladinos de Azgher com alguma freqüência no reino, graças aos feitos do lendário paladino Morkh Amhor e de seu amigo, Dezzaroh, o clérigo. Ambos eram fiéis servidores do deus-sol, e tiveram um papel importante na fundação do reino.

Outros cultos que podem ser encontrados em Sambúrdia (se alguém tiver a disposição para procurar) são os de Glórienn, graças a grande quantia de elfos no reino; Grande Oceano, principalmente nas proximidades da costa marítima e Lena e Marah, entre os habitantes mais simples das grandes cidades. Cultos aos outros deuses são muito raros, embora não sejam proibidos.

Keen, Lin-Wu, Tenebra, Thyatis, Tauron e Valkaria são tidos como deuses distantes e sem muito a oferecer. Devido a natureza agrícola do reino, a crença e os ensinamentos de Tanna-Toh não são vistos com simpatia no reino.

Os únicos cultos proibidos são os dos deuses Sszzaas, Megalokk, Leen (Ragnar) e Hyninn. Há poucos anos foi proibido por lei o culto a Nimb, mas essa lei nunca pegou e nem mesmo o regente parece estar disposto a promover uma cruzada contra os poucos (e inofensivos) seguidores do deus do Caos.

Encontros

Ao contrário do que seria de se esperar de florestas fechadas, a ocorrência de ataques que criaturas selvagens é muito baixa. Em parte por culpa dos inúmeros rangers e druidas que mantém o equilíbrio natural das florestas (ou assim eles afirmam).

Como em outros reinos, nas cidades grandes e outros centros populacionais, a aparição de criaturas selvagens e monstros é extremamente baixa. Em cidades litorâneas são relatados ocasionalmente ataques de homens-selakos e outras criaturas marinhas, mas nada em quantidades alarmantes.

As regiões mais densas e pouco exploradas de floresta abrigam criaturas muito perigosas, como mantícoras, hidras, quimeras e muitos outros. Todo tipo de criatura vegetal (como trolls) pode ser encontrada em um ponto ou outro da Greenaria, e até se fala de uma comunidade de entes, que ajudaria na conservação da floresta.

Monstros e aberrações ainda são comuns, mas apenas os que são nativos de florestas ou regiões de mata. Criaturas subterrâneas também podem ser encontradas, graças a cavernas e "saídas" de complexos subterrâneos que existem em diversos locais.

Tribos selvagens de humanóides de diversas raças podem ser encontradas, mas geralmente são pequenas e vivem escondidas em regiões muito profundas e inexploradas. A Greenaria pode ser uma floresta perigosa para o homem "civilizado", mas oferece uma enorme proteção para quem a conhece muito bem, no caso dessas tribos selvagens (algumas nem sabem lidar com fogo).

O maior perigo que existe na Grande Floresta são os dragões verdes, que proliferam livremente em toda a região. Estranhamente, esses dragões não fazem nenhuma grande ação contra os humanos do reino, apenas os que invadem os seus territórios. Há boatos de que um poderoso dragão verde os comanda e os mantém contidos, determinando seus territórios e resolvendo conflitos. Por motivos desconhecidos, ele (ou ela, os boatos variam) não quer que as pessoas do reino sejam atacadas levianamente.

Construtos e mortos-vivos são extremamente raros no reino, e encontros com essas criaturas não são normais. Se existem, é por um motivo específico e único (como serem trazidos ou criados por algum mago).

Aventureiros

Considerado por muitos como um povo simples, os sambur não costumam se tornar aventureiros. Talvez por causa da tradição (incentivada pelo governo) de se estabelecer como fazendeiros ou extrativistas controlados, os nativos não são atraídos pela perspectiva de alcançar o sucesso e a fortuna lutando contra monstros e procurando masmorras. É considerado consenso geral que a fortuna pode ser alcançada no reino mesmo, com o simples trabalho do dia-a-dia, muito mais seguro.

Ainda assim, os espíritos mais agitados e impulsivos que decidem trilhar o caminho das aventuras, não parecem ter uma inclinação mais específica, além da simplicidade. Dentro da enorme diversidade encontrada no reino, não há uma tendência mais específica ou mais acentuada.

A única exceção pode ser feita a heróis com maiores ligações com a natureza, como druidas e rangers, bem mais comuns que guerreiros, paladinos e outros. Na verdade para muitos, ser um aventureiro é praticamente um sinônimo de se tornar um desses profissionais.

Guerreiros e homens de armas de sambur não costumam adotar armas exóticas ou estilos diferentes de lutas, preferindo armas com espadas, machados e arcos. Caçadores de diversos tipos são comuns, assim como heróis com traços naturais, menos cavaleiros e lanceiros.

Clérigos em sua maioria são druidas ou xamãs, com alguns sacerdotes do Grande Oceano, vindos de regiões litorâneas. Paladinos nativos são quase lendas, assim como monges.

Nas grandes cidades podem ser encontrados ladrões, batedores e outros tipos mais ladinos de personagem, mas mesmo eles possuem algum conhecimento ou habilidade útil em áreas de mata ou floresta. Esse tipo de "profissional" sempre acaba parecendo menos sofisticado que seus equivalentes de outros reinos.

Paradoxalmente, existem muitos nativos que se tornam magos. A facilidade com que uma família pode conseguir grandes quantidades de recursos influencia no custeio do estudo das artes arcanas. Não existem escolas de magos em Sambúrdia, mas não é tão raro assim que uma família envie seu filho para estudar em Wynlla ou Deheon. Comenta-se que os magos sambur se mirem em exemplos de Vectorius, um famoso nativo do reino, e do professor da Academia Arcana de Valkaria, Vladislav Tpish, vindo de uma tradicional família sambur.

UNIÃO PÚRPURA

Os Reinos Menores

A União Púrpura é um caso único no Reinado, a começar por não ser um único reino, mas sim, vários. Desde que os colonos vindos de Arton-Sul começaram a se estabelecer, aconteceram muitos conflitos com as tribos bárbaras que já existiam nos territórios que eram escolhidos para formar os novos reinos.

Em alguns casos, os bárbaros ou eram eliminados (quando eram tribos pequenas), ou expulsos para outras terras. Raras exceções como Callistia, fizeram contatos pacíficos e os dois povos coexistiam pacificamente.

Mas na União, várias tribos bárbaras conseguiram conquis-

tar sua posição e defender sua terra ancestral, formando um reino exclusivo de bárbaros, sem a participação dos colonos. O outro único caso semelhante é o reino de Khubar.

A União é uma confederação de 12 poderosas tribos bárbaras, que tiveram seu território coletivo demarcado e reconhecido por um acordo feito com o Reinado. Depois disso, as tribos dividiram o reino entre si.

O acordo também prevê a não interferência em assuntos internos e garante a independência das tribos quanto a lei, ordem e como exercer o poder dentro de suas fronteiras.

As únicas restrições são: que a União deve indicar um regente para responder pelo reino perante o Reinado; não deverá haver invasões em outros reinos nem apoio militar a nenhum deles (essa medida foi extremamente criticada por Yuden); e a União não poderia "fechar" suas fronteiras para os reinos vizinhos.

Embora alguns detalhes desse acordo ainda gerem discussões e acertos até os dias de hoje, ele foi aceito em sua maior parte.

Para muitos, a União não passa de um amontoado de tribos bárbaras tentando viver como antes da vinda dos colonos, desprezando a civilização e a cultura. A verdade é que os integrantes da União enxergaram a oportunidade de manter suas tradições, sem a interferência do "homem branco", o que fazem ainda hoje.

As tribos mantêm o meio de vida chamado de "bárbaro" pelo homem civilizado e com um certo orgulho. Em muitas ocasiões, fica difícil para quem não é de nenhuma tribo da União entender sua lógica e suas tradições.

O povo bárbaro possuía uma língua própria, que ainda e utilizada em alguns lugares, mas ela sofreu muita influência do Valkar e de outras línguas estrangeiras, como a língua dos anões e dos elfos. Os bárbaros possuem uma grande facilidade de anexar em seu dia-a-dia as novidades trazidas de fora, embora os mais velhos desprezem os costumes "do mundo de fora".

Reinos mudam de nome, os reis, regentes e chefes são substituídos do dia para a noite. Deuses menores praticamente desconhecidos repentinamente "ganham" milhares de fiéis etc. O reino-composto é um turbilhão caótico de acontecimentos.

Em função disso, é comum que se associe "caos", "bárbaros" e União Púrpura.

História

Os livros registram que a União Púrpura surgiu no ano de 1290, mas as tribos da União já existiam muito antes disso.

Essas tribos povoavam uma região muito grande, que abrangia os territórios atuais de Yuden, Bielefeld, Portsmouth e a própria União. Elas viviam distantes, mas tinham conhecimento uma da outra, com ocasionais conflitos por terras ou regiões de caça.

Embora separado em diversas tribos e clãs, esse povo fazia parte de uma mesma etnia, com mesmos traços físicos e culturais. Até mesmo o sistema de comando e tradições do dia-a-dia eram comuns em várias tribos, com poucas diferenças.

Havia alguma antipatia com o povo khubariano, de cultura, tradições e crenças muito diferente das tribos, mas nada que gerasse um grande conflito, principalmente pelo isolamento do povo das ilhas.

Com a chegada dos colonos, os bárbaros foram expulsos das terras que consideravam suas, até recuarem na atual região da União, que fazia parte do novo reino de Bielefeld.

Os "conquistadores" se preparavam para tratar os bárbaros como povo conquistado quando uma grande catástrofe aconteceu: Thomas Lendilkar e todos os nobres do reino foram mortos pelo ataque de Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos, quando eles tentavam invadir Khubar.

Com o passar dos anos, os bárbaros da região norte de Bielefeld se sentiram prejudicados, pois seus antigos inimigos (os khubarianos) tiveram sua nacionalidade reconhecida, enquanto eles eram vistos como "não-civilizados". Os ataques das diversas tribos bárbaras se extendeu por anos. Alguns historiadores acreditam que houvesse um interesse político da família Asloth em incitar esses ataques bárbaros para desestabilizar o reino.

Para evitar mais um conflito da população de Bielefeld com os bárbaros (que se imaginava que não terminariam nunca), Deheon interviu. Assim, como reconheceu o reino arquipélago como independente e livre, foi prometido que a situação das tribos bárbaras também seria resolvida, desde que os ataques cessassem imediatamente.

No final do ano de 1289, depois de alguns meses tensos de negociações, extremante complicadas devido a natureza caótica dos bárbaros (cujos representantes nunca concordavam em praticamente nada), chegou-se a uma resolução: os bárbaros teriam uma parte das suas terras de volta, com garantias de liberdade e independência.

Essas terras foram "retiradas" do território de Bielefeld, como um pedido de desculpas pelas invasões e quaisquer outras ofensas (e para garantir que não houvesse nenhuma retaliação).

Assim estava fundada a União Púrpura, nome dado em homenagem ao símbolo da tribo mais influente e poderosa, a Gurka Kahn. Seu estandarte mostra um punho ensangüentado em um fundo púrpura.

Clima e Terreno

Os reinos da União possuem praticamente o mesmo tipo de terreno, com pequenas variações. Em geral, os territórios dos reinos possuem muitas florestas, com ocasionais colinas, platôs e pequenas montanhas.

Alguns estudiosos consideram as florestas da União Púrpura como um "braço" da Greenaria, mas os mapas indicam que a grande floresta terminaria no rio Zuur Gathan, que também serve como fronteira com Nova Ghondriann.

O reino ainda possui um clima temperado e muito agradável, com invernos amenos e verões quentes e úmidos. As variações de temperaturas são poucas.

Fronteiras

Existem várias disputas de território internamente na União Púrpura, mas suas fronteiras externas são bem delimitadas, desde sua independência de Bielefeld, tempos atrás.

Ao sul a União ainda mantém sua fronteira com Bielefeld. A oeste fica o belicoso reino de Yuden e a leste Portsmouth. Ao norte ficam Salistick e do outro lado do rio, Nova Ghondriann.

Curioso notar que, embora não tenha fronteiras com Sambúrdia, o reino não é tão distante da União, bastando atravessar uma pequena faixa do terreno de Nova Ghondriann.

População

Cerca de 1.900.000 habitantes, espalhados nas diversas tribos e aldeias do reino. Não há um centro mais populoso ou uma região mais abandonada do reino. Como resultado da delimitação das fronteiras internas, a União é quase toda povoada igualmente.

Como era de se esperar, humanos fazem a maioria da população (97%), com a ocorrência esporádica de outras raças diversas (2%). Digno de nota é a população halfling do reino (1%), mais numerosa que outras raças. Especula-se que a proximidade com Hongari seria o motivo para tantos halflings serem encontrados entre as tribos bárbaras.

Como a União Púrpura é formada por diversas tribos diferentes, não há uma regra específica para nativos desse reino. A diversidade de tipos físicos, culturas e tradições não criou nenhum traço diferenciador para os nativos.

Cada tribo possui suas características próprias, mas elas não são suficientes para influenciar a criação de um personagem em termos de regras.

Regente

Uma das poucas exigências do Reinado para a União Púrpura é que haja um regente que possa representar as tribos e responder pelo reino, quando necessário. Ainda assim, quem seria esse "regente" e como ele seria escolhido, ficaria a cargo das próprias tribos.

Seguindo suas tradições, o regente do reino (embora o termo seja inadequado, pois ele não "rege" nada) é escolhido entre os líderes das tribos, em um torneio que acontece a cada 4 anos.

O rei de cada reino menor pode participar do torneio ou indicar um campeão. Aí ele tem que passar por uma complicada série de combates físicos com outros pretendentes até sobrar apenas um, que luta com o regente atual. Quem vencer assume o posto. As lutas não são até a morte, embora aconteçam alguns "acidentes" de tempos em tempos.

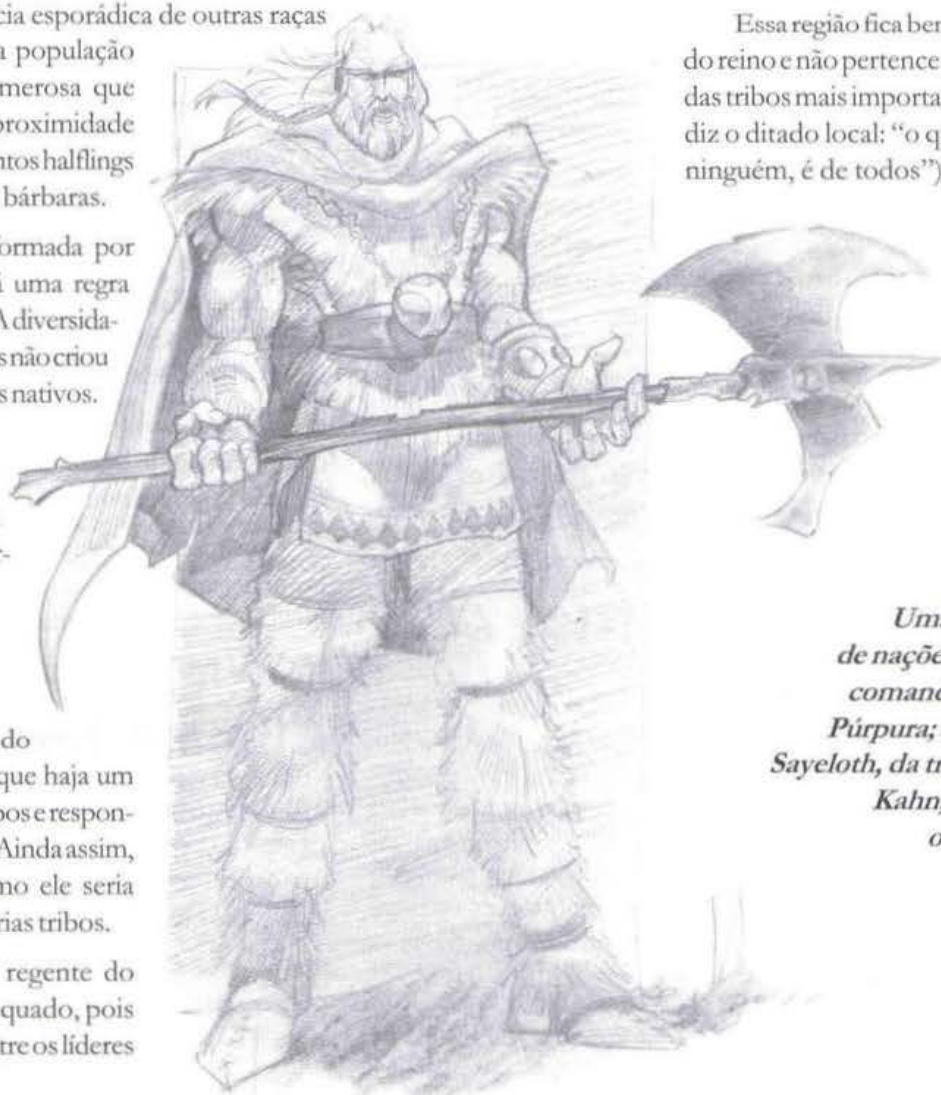
Guryann Sayeloth (HUMANO, BRB6/GUE6, CB) é o atual regente, e tem sido por 10 anos, tendo derrotado seus pretendentes por três torneios. Guryann faz parte da família real da tribo Gurka Kahn, como era de se esperar.

No último torneio, o rei turmanorc Kullack Ron (HUMANO, BRB10, CM) perdeu para Guryann, e acusou o regente de mandar um xamã lançar uma doença mágica, que o teria enfraquecido e feito perder a luta. Kullack considera Guryann seu inimigo pessoal por isso, enquanto o regente nega que tenha feito qualquer artimanha para manter seu cargo.

Cidades de Destaque

Grael (capital)

A capital oficial da União Púrpura fica na região chamada de Darem Borah, o "Coração da União", na antiga língua dos bárbaros.

Essa região fica bem no centro do reino e não pertence a nenhuma das tribos mais importantes (como diz o ditado local: "o que não é de ninguém, é de todos"), mas é co-

Uma profusão de nações bárbaras comanda a União Púrpura; e Guryann Sayeloth, da tribo Gurka Kahn, comanda os bárbaros

mandada pelo regente em vigor.

Diferente de outros reinos, onde a capital é grande, vistosa e cheia de movimento, Grael é tímida e pequena, uma vila pouco desenvolvida. Ela é quase uma cidade que existe apenas porque foi decretado que ela deveria estar lá.

Poucas pessoas moram em Grael (se comparada com outras vilas), o comércio e os negócios que lá existem são simplesmente o mínimo necessário para acomodar a sede do governo (que também é modesta) e os poucos visitantes que por lá aparecem.

Estranhamente, é em Grael que o estrangeiro é tratado melhor. A cidade está razoavelmente livre das intrigas, tradições e manias de cada tribo, o que torna a vida de um visitante bem mais calma.

A cidade possui apenas duas estalagens; o Punho de Aço e a Lebre Assada, mas o ponto mais interessante é, sem dúvida, a Arena do Torneio, onde a cada quatro anos o regente pode ser desafiado pelo rei ou campeão das outras tribos, para lutar pelo seu cargo.

Ghord (Tah Par)

Ghord é a capital do reino Tah Par, o maior e mais influente da União. Em muitos aspectos, esta cidade tem a aparência que se esperaria da capital de um reino grande, ou até mesmo da própria União.

Muitos nativos da Tah Par, integrantes da tribo Gurka Kahn, consideram que Ghord é a capital verdadeira de toda a confederação dos reinos menores, e que Grael é a apenas um lugar burocrático, mantido apenas pelas leis e tradições.

Tanto que o regente passa mais tempo em Ghord do que em Grael, se consultando com seu pai. A família Sayeloth é uma das mais influentes da cidade e o próprio regente ainda mantém sua casa, com sua esposa e filhos, na capital de Tah Par.

Ghord possui um grande centro de comércio, onde são vendidos ou trocados diversos tipos de alimentos e produtos derivados. Roupas, couro e peles também são importantes na economia da cidade e do reino, que também possui um grande interesse em artigos de metal trabalhado.

O Salão Gurka Hay, uma das mais impressionantes construções de toda União, é a sede do governo do reino e casa da família real. Ghord também é o único lugar do reino (e dos reinos menores também) que possui uma associação, a Casa dos Mistérios e Sombras, de doutores-bruxos, que são pessoas que tem poder mágico. Mas esse poder não é como dos magos, estudado em livros. Vem do sangue e de uma estranha compreensão natural das forças mágicas.

Baakaan

A capital do reino de Baarkalark é uma das cidades mais próximas do reino de Yuden. A tribo Zallar, que comanda o reino, possui uma enorme inimizade com o povo yudeniano, por motivos históricos.

Ironicamente, o povo dessa cidade acabou por adquirir traços muito semelhantes ao do povo de Yuden, tais como a intolerância a raças semi-humanas e a forma militar de pensar e agir.

A cidade também é o lugar da União Púrpura que mostra o maior índice de miscigenação entre a etnia bárbara (essencialmente de pele negra e físico mais robusto) com a etnia branca, típica dos antigos colonizadores. Em outras palavras, o povo de Baakaan é mais claro e possui – em geral – traços mais finos e delicados que no restante das tribos, ou da própria tribo Zallar.

Apontar esse fato como uma evidência da mistura das duas raças é uma ofensa gigantesca, que é respondida com violência, por ambos os lados.

Nenhum dos dois povos admite, mas as antigas invasões yudenianas e os esporádicos ataques dos zallars ao território de Yuden não tomaram apenas objetos e posses materiais.

Galleann

O reino de Galle é um dos poucos na União Púrpura que ainda se ressente de Bielefeld e dos seus conflitos em tempos passados. A tribo Olhos de Fogo, que comanda a região, além de odiar profundamente o reino a Sul, também estende esse ódio aos Cavaleiros da Ordem da Luz.

Isso é mais fácil de se ver em Galleann, capital do reino. A cidade é a comunidade mais próxima da fronteira com Bielfeld e — por conseqüência — dos Cavaleiros da Ordem da Luz.

Em Galleann, usar armadura é pedir por briga ou ser acusado de algum crime qualquer. A crença local é a de que pessoas que usam armadura são fracas, covardes e tem algo a esconder. Elas não confiam em sua própria força e habilidade.

Argumentos como proteção, eficácia e aprimoramento como justificativas para se usar armaduras e complementos metálicos são considerados como simples desculpas de pessoas mais fracas.

De tempos em tempos, um jovem cavaleiro da Ordem da Luz viaja até Galleann numa tentativa de limpar a imagem errônea que os bárbaros tem a respeito dos cavaleiros. Normalmente ele não volta.

Outros Pontos de Interesse

Os Grandes Dolmens de Allihanna

Dentro do reino de Faran, dentro de uma floresta particularmente densa e muito protegida, chamada apropriadamente de Tuleh Donth ("Floresta Proibida") fica um estranho monumento erguido em louvor a deusa da natureza.

A tribo Bark Tulehk cuida desse monumento com uma devoção que beira o fanatismo. Para eles, foi a própria deusa da natureza – que pela crença deles é Daraiha, a Ursa Mãe – que tirou as árvores do local, levantou as pedras do solo e infundiu a clareira com energias sagradas.

O monumento fica em uma clareira, onde enormes pedras estão dispostas em uma complicada formação retangular, com pedras maiores (algumas com até 8 metros de altura) nas linhas mais exteriores e dolmens menores no centro.

O local é sagrado para todos os druidas da União Púrpura, que peregrinam uma vez ao ano, (variando a época da peregrinação de acordo com a origem do druida) para prestar suas homenagens a deusa.

Estrangeiros são proibidos de entrar no local, exceto druidas de Allihanna. Mesmo rangers e outro seguidores da deusa não podem entrar.

Comenta-se que os dolmens possuem uma magia muito forte, que seria capaz de curar todo o tipo de doença, inclusive as de origem mágica. Outros boatos dizem que se um seguidor de outro deus conseguir passar uma noite perto dos dolmens, ele contrai licantropia, ou é transformado em animal.

Guildas e Organizações

Reinos Menores

Os reinos da União Púrpura nasceram de tribos que deixaram de lado a vida nômade e alcançaram um certo nível de organização e avanço social. Essas "tribos" se tornaram mais poderosas e começaram a comandar não apenas uma pequena comunidade, mas grandes extensões de terra, absorvendo outras pequenas tribos.

Para deixar claro, é bom notar que: diversas famílias compõem uma tribo, divididas ou não em clãs. Essa tribo comanda um reino e uma das famílias da tribo é considerada como a família real da tribo e do reino. É dessa família que são escolhidos o rei ou o comandante do reino.

Já na época da formação da União, as tribos que comandavam a região já estavam razoavelmente estabelecidas. Durante uns poucos anos aconteceram alguns conflitos para se determinar as fronteiras internas de cada reino menor, e essas fronteiras permanecem até hoje.

É comum que um reino mude de nome no decorrer dos anos, geralmente por causa da mudança do rei, ou até mesmo que uma tribo tome ou negocie uma parte da terra ou até mesmo uma tribo menor, que muda sua filiação para outro reino. As descrições dos reinos menores, as tribos no comando e as figuras de poder descritos a seguir são as mais atualizadas, o que não significa que o panorama atual não possa mudar em algumas semanas.

Os reinos menores mais importantes são descritos a seguir.

Tah Par

Capital: Ghord

Comandado pela tribo mais influente da União, os Gurka Kahn, o reino de Tah Par é um dos maiores e mais agressivos entre os bárbaros. A capital do reino é Ghord, que também é maior cidade da União Púrpura.

A família Sayeloth comanda o reino, e seu campeão é o regente do reino, Guryann. Seu pai Gurdhann (HUMANO, BRB6/ARI8, NB) é o rei de Tah Par, um farol de bom senso no meio de reis propensos a resolver quaisquer questões com brigas e lutas sangrentas. Comparativamente, os tahparenses são os bárbaros mais "civilizados" da União, sendo os primeiros que teriam deixado o nomadismo e dominado técnicas de agricultura, criação de animais e a forjar metais.

Também é o reino menor mais aberto e receptivo as "novas culturas" do povo branco. Eles mantém em seu território alguns embaixadores de Deheon, Salistick, Sambúrdia e Callistia. O rei Gurdhann incentiva que seus súditos troquem conhecimentos com estrangeiros, mas sem deixar de valorizar sua própria cultura e tradições.

Paradoxalmente, os tahaparenses ainda mantém um ódio enorme (e sem nenhuma base fundamentada) contra os khubarianos e seu reino. Por lei, nenhum nativo dessas ilhas pode entrar no reino.

A política de receber estrangeiros amigavelmente em seu território trouxe a desconfiança e a inimizade de outras tribos, o que os turmanorc souberam utilizar a seu favor.

Tahnen

Capital: Disdia

A rainha Paradia(HUMANA, GUE8, CN), da família Ilira, da tribo Baoren, é a autoridade máxima de Tahnen.

O reino menor possui a maior concentração de seguidores de Nimb de toda a União, onde os bárbaros acreditam que são agentes do caos, e que fazer o que lhes dá na cabeça é a melhor forma de encarar a vida que lhes é dada.

Tahnen é um reino poderoso e rico, com várias tribos e vilas, que produzem alimentos e uma certa quantidade de metais. Seu comércio com outros reinos é muito rentável, visto que os outros integrantes da União preferem fazer negócio com outros bárbaros do que com estrangeiros (a menos que os estrangeiros sejam halflings, com os quais os bárbaros se identificam).

O reino ainda tem a fama de mudar de lado e opinião rapidamente e sem nenhum motivo. Como o reino fica entre Tah Par e Hrarglark, essa mudança de postura pode ser perigosa em caso de conflito. No presente momento, a rainha Paradia não apóia e não tem nenhuma inimizade com nenhum dos dois reinos vizinhos.

Faran

Capital: Tulehk

Os nativos desse reino se orgulham de sua ligação com a natureza e, principalmente, com a floresta. Tanto que a tribo que comanda Faran, a Bark Tulehk, também é chamada pelas outras de os "Casca de Pinheiro".

Se por um lado os faranenses são os mais selvagens dos bárbaros, eles são os mais pacíficos. Eles não possuem muitos avanços tecnológicos, mas tiram tudo o que precisam da floresta. Não se interessam por terras além das suas matas e nem por questões políticas da União, sempre se abstendo ou mantendo sua neutralidade.

A família tulehk que comanda o reino tem uma longa tradição de druidas poderosos, como o atual "rei" (os faranenses não gostam do termo, preferem apenas "chefe") Duar Talhen (HUMANO, DRD[ALLIHANNA] 12, N).

Hrarglark

Capital: Gurka Hay

Até mesmo antes da formação do reino, a tribo Turmanorc era inimiga ferrenha dos Gurka Kahn. Várias guerras e combates aconteceram entre as duas tribos e muitas acusações existem até hoje sobre crimes cometidos por uma tribo pela outra.

Os Turmanorc são conhecidos por ser um povo muito forte, que produzem os maiores e melhores guerreiros entre os bárbaros, principalmente na família real.

Durante anos, os turmanorc combateram e sofreram muitos ataques de orcs e outros tipos de goblinóides, em tempos passados, quando essas raças eram mais numerosas na região. Muitos acreditam que esse contato mais direto com orcs e ogres tenha causado a mistura de sangue entre as duas raças, justificando assim a força do povo. Os turmanorc negam isso e afirmam que seria desdém de povos mais fracos, mas a ocorrência de feições mais bestiais é comum nessa tribo.

O rei Kullack Ron é considerado pelo seu povo como o homem mais forte de toda Arton, um exemplo de bárbaro e guerreiro. Sua derrota no último torneio que decidiria o regente da União foi considerada como uma enorme armação, especialmente porque ele foi derrotado exatamente por um membro da tribo Gurka Kahn.

Baarkalar

Capital: Baakaan

O reino da tribo Zallar fica na fronteira com Yuden, o que já causou muitos problemas. Os zallar afirmam que seus antepassados foram desrespeitados e mortos pelos yudenianos, na época em que Svalas foi conquistada.

Uma parte dos antepassados dos zallar fugiram para a região que hoje é da União, mas uma parte da tribo teria sido escravizada e massacrada pelos yudenianos, desrespeitando um tratado verbal que havia sido feito pelos antigos svalenses.

A questão já foi apresentada a Deheon e está sendo analisada com muito cuidado. Yuden ri dessa acusação, já que não há provas.

Darem Borah

Capital: Grael

Essa região não pertence, tecnicamente, a nenhuma tribo, mas sim a União, e é comandada pelo regente. É justamente em Darem Borah ("Coração da União" na língua original dos bárbaros) que fica a capital da União Púrpura, Grael.

Curiosamente, a cidade não é grande ou um centro importante, como em outros reinos. Como os bárbaros possuem um grande orgulho de seus clãs e tribos, viver numa terra que pertence a todos e a ninguém é considerado desonroso, coisa de pessoas que não possuem família ou que a mesma é pouco influente.

Por conseqüência, a região de Darem Borah é pouco habitada (com exceção da própria cidade de Grael), geralmente por tribos ou clãs pequenos, que não foram aceitos nos reinos maiores.

Atualmente, o território de Darem Borah faz parte, na prática, do reino de Tah Par, pois o regente é desse reino.

Gaboran

Capital: Kabrak

Gaboran é o lar da tribo Gabrak, que se considera a grande injustiçada nas partilha dos reinos, durante a formação da União.

Os gabraks possuíam grandes faixas de terras, onde hoje é o reino de Portsmouth, e formaram uma voz discordante no acordo que manteve as terras deles no reino de Bielefeld (mas que depois foram "perdidas" para a família Asloth quando o reino de Portsmouth foi criado).

Por conta disso, essa tribo é extremamente xenófoba, pois para eles os estranhos só vieram para roubar suas terras e matar.

O rei Lumar Gabrak (HUMANO, BRB8, CN), descendente direto dos antigos gabraks, promove uma verdadeira campanha contra os estrangeiros, em especial contra Portsmouth. Juntamente com reino de Moane, ele promove ataques ocasionais ao reino vizinho, mas que são negados em seguida.

O regente da União Púrpura tem problemas com os dois reinos, pois não possui nenhum poder de impedi-los de promover os ataques, mas tenta usar a influência de sua tribo. Ele ainda suspeita que tanto Gaboran como Moane estejam sendo influenciadas pela tribo Turmanorc.

Zeffan

Capital: Zeffaner

O clã que assumiu o comando da tribo dos Machados Sangrentos resolveu que havia chegado o tempo de parar com as inúmeras batalhas e conflitos comuns no reino comandado por eles, Zeffan.

Os comandantes tomaram uma medida drástica; mudaram as leis e comunicaram que, a partir daquele momento, a tribo se chamaria Machados Quebrados e seriam pacifistas.

O reino ainda mantém uma guarda e um exército, mas são os únicos que podem portar armas dentro do reino. Estrangeiros podem carregar suas armas, mas se as utilizarem por qualquer motivo, são expulsos do reino.

Há boatos de que o atual rei, Van Sanvar (HUMANO, GUER4/ARI4, NB), pensa em convidar sacerdotes da deusa Marah para ensinar ao povo zeffaniano como viver em paz.

Moane

Capital: Tékia

Um caso raro entre os reinos menores da União, Moane possui uma aliança muito forte com o seu reino vizinho Gaboran.

Praticamente em todas as questões a serem discutidas, os dois reinos concordam e se apóiam mutuamente. Existem acordos e tratados que aproximam mais ainda os reinos, como auxílio militar em caso de conflito, apoio com suprimentos a preços de custo quando necessário etc.

Os moanos chegam até a participar dos ataques e invasões a Portsmouth promovidos pelos gabraks. E, da mesma forma que o povo de Gaboran, negam que sejam ataques organizados.

O ódio ao povo e ao reino de Portsmouth também é compartilhado.

A tribo Moane-Rak assume que tem laços familiares com a tribo Gabrak, embora sejam muito distantes. A intimidade e simpatia entre as duas tribos é tamanha que casamentos com integrantes da outra tribo são permitidos. Mesmo entre outras tribos que mantém um bom relacionamento, um casamento intertribal é visto como um crime, punido com expulsão ou morte.

Algumas pessoas acreditam que as duas tribos não devem demorar muito para se fundir em uma só, formando um novo reino.

Atalaka

Capital: Hannah

A tribo dominante, os Roarvorem, tem uma rixa antiga com seus vizinhos, a tribo Namah Loren, e os dois reinos estão sempre à beira de uma guerra declarada.

O curioso é que toda a população dos reinos compartilha essa antipatia mútua, desde o mais humilde camponês até os patriarcas das famílias reais. O motivo original dessa rixa já foi esquecido há muito tempo, mas todo atalakano pode citar porquê odeia os virdianos e como eles vivem provocando-os.

Seria estranho perceber que durante a determinação das terras, as tribos inimigas ficaram vizinhas, lado a lado. Os atalakanos acreditam que assim é melhor, pois podem ver de perto o que os Namah Loren estão tramando. O outro lado diz a mesma coisa.

Vírdia

Capital: Lorena

Inimigos históricos dos Roarvorem, a tribo Namah Lorem comanda o reino de Vírdia através da família real Karon.

Além das constantes provocações ao reino vizinho de Atalaka (tais como invasões, ataques a vilas próximas a fronteira, saques etc.), a casa real de Vírdia vem promovendo uma lenta "expansão natural" do seu território, desrespeitando os tratados que determinavam suas fronteiras, avançado aos poucos no território de Vírdia.

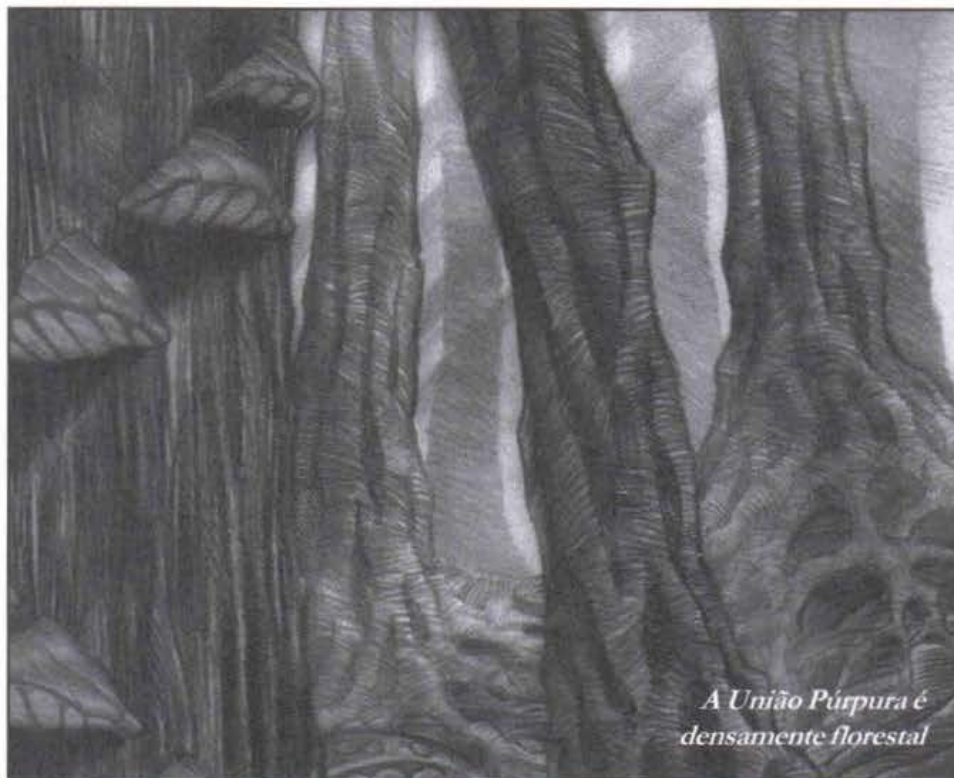
A tribo Namah Lorem também promove alguns ataques ao reino de Bielefeld, mas nenhum deles é reconhecido oficialmente. Alega-se que seja apenas "iniciativas isoladas de bandidos e salteadores", mas a verdade é que o governo virdiano não toma nenhuma atitude para parar esses ataques.

Recentemente, o rei Dharius Koran (HUMANO, BRB4/LAD5, CN) fez uma descoberta terrível, através de documentos resgatados por aventureiros: as tribos Namah Loren e Roarvoren já foram uma só e, inclusive, as duas casas reais são parentes distantes. Essa informação poderia causar muito tumulto e por isso, o rei guarda esses documentos com muito cuidado. Ninguém mais além dele sabe desse segredo (o grupo de aventureiros teve suas memórias magicamente alteradas) e o rei mantêm o assunto enterrado.

Galle

Capital: Gallean

De todas as tribos da União Púrpura, os Olhos de Fogo são os mais ressentidos com o reino de Bielefeld e com os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Para a tribo, os crimes cometidos por eles durante a criação de Bielefeld contra o povo bárbaro não foram totalmente compensados. Os Olhos de Fogo acham que as terras devolvidas foram poucas, que os invasores ficaram com as melhores regiões para cultivo, e onde havia os melhores minérios.

Toda vez que há uma pequena desavença ou descontentamento com o reino vizinho, Galle é o primeiro reino menor da União a propor medidas drásticas contra Bielefeld.

Ao mesmo tempo, o ódio dos Olhos de Fogo para com os Cavaleiros da Ordem da Luz também é imenso. Tanto que qualquer aventureiro usando armadura pesada ou que se pareça com um cavaleiro (tal como um paladino ou um sacerdote) será visto com desconfiança, como um espião da terrível ordem dos covardes cavaleiros de Bielefeld.

Qualquer galleano pode citar diversas histórias sobre os abusos e os crimes cometidos pelos cavaleiros dessa ordem contra o povo bárbaro, pois essas lembranças permanecem vivas mesmo depois de tanto tempo.

Usar armadura em Galle é considerado um sinal de covardia e incapacidade em combate, típico de pessoas fracas.

Korenth

Capital: Korenthia

Esse reino leva o nome da tribo que o comanda, e foi mudado recentemente (antes era Belratre), por ordem do novo príncipe, Thur Koren (HUMANO, LAD8/ASS2, NM), empossado também recentemente.

Correm boatos que o jovem príncipe teria arquitetado a morte de seu pai, pois o antigo rei teria descoberto um segredo terrível sobre seu filho e estaria prestes a expulsá-lo do reino.

Depois de sua posse, Thur promoveu várias mudanças no reino, como o nome, o emblema (que agora é uma serpente sobre uma espada, ao invés do antigo relâmpago quebrando uma pedra) e até mesmo algumas leis que puniam severamente alguns crimes.

Correm boatos (todos fora de Korenth) que o jovem príncipe tenha feito um pacto com demônios e que sua alma estaria corrompida.

Divindades Principais

A divindade principal do reino é, sem dúvida, Allihanna. As tribos bárbaras cultuam diversos aspectos da deusa da natureza, geralmente com outros nomes ou aparências, de acordo com a tribo ou reino. Normalmente cada tribo vê a deusa como o animal-símbolo da tribo e acredita que outras versões estariam erradas.

Mesmo antes do surgimento do "homem civilizado" os bárbaros cultuavam a deusa da Natureza, mas só ficaram conhecendo o nome "Allihanna" relativamente a pouco tempo.

A União Púrpura é densamente florestal

O mesmo se aplica a Khalmyr, visto como o deus do combate justo e da honra, valores que os bárbaros tem em alta conta. Para eles, o deus da Justiça é um grande guerreiro, que não usa armadura e empunha um enorme machado. Seu nome na língua original dos bárbaros seria Rhor, com variações para cada tribo.

A natureza inconstante dos bárbaros também faz que Nimb seja uma divindade muito cultuada e, como também era de se esperar, com diversos nomes e aparências.

Os outros deuses do Panteão podem ser encontrados nos diversos reinos, principalmente Tauron, Keenn, Megalokk e Leen (Ragnar). São muito raros seguidores de Lena, Marah, Valkaria e Tenebra, mas o culto a esses deuses não é proibido.

Por outro lado, divindades como Glórienn, Grande Oceano, Hyninn, Lin-Wu e Wynna são visto como deuses sem muito valor ou importância, estando eles bem distantes da tradição dos bárbaros. Os sacerdotes e seguidores de Tanna-Toh vêm com antipatia os reinos da União, onde também não são bem recebidos.

O culto de Sszzaas é proibido em todos os reinos, e seus seguidores caçados e mortos. O deus das intrigas é chamado entre os bárbaros de Zixert ("o envenenador").

Encontros

Como todo território da União possui muitas florestas e um clima temperado, é comum se encontrar todo o tipo de animal que vive em floresta ou matas.

Lobos, ursos e outros tipos de predadores grandes, ou ataques em grupo, são muito comuns nos diversos reinos. Muitas tribos chegam a usar esses animais como seus símbolos.

Monstros típicos de floresta também são facilmente encontrados, como cocatrizes, manticoras, quimeras, tigres-de-Hyninn (que os bárbaros costumam chamar de "tigre de Nimb"), ursos-coruja, worgs, e wyverns são os mais comuns. Trolls também caçam pelas florestas dos reinos.

Dragões são muito raros, com apenas alguns relatos de dragões verdes aparecendo de tempos em tempos.

Existem algumas raras tribos de orcs, goblins e ogres que, quando surgem, entram em conflito com algumas tribos.

Mortos-vivos são muito raros no reino, e os poucos que são encontrados são do tipo corpóreo. Estranhamente, fantasmas e aparições quase nunca são relatadas ou estão presente nas lendas dos bárbaros.

Aventureiros

Praticamente todos os aventureiros vindos da União Púrpura não são tão sofisticados ou "civilizados" como em outros reinos.

Bárbaros são uma imensa maioria, seguidos por druidas e xamãs. Mas os reinos bárbaros possuem um grande número de rangers, que servem como batedores e caçadores.

Clérigos podem ser encontrados nas cidades mais importantes, não raríssimas vezes como aventureiros. Praticamente não existem magos, paladinos ou bardos nos reinos menores, porque esses conceitos são muito "novos" e razoavelmente contrários as tradições dos bárbaros.

Curiosamente, existem muitos feiticeiros, geralmente vistos como bruxos e temidos como aqueles que conhecem o "outro lado".

NOVA GHONDRIANN

O "Novo Lar"

Embora carregue o nome da antiga nação que começou o conflito conhecido como Grande Batalha, não há descendentes de Corullan VI na corte de Nova Ghondriann. Muito pelo contrário. O reino foi fundado por antigos servos e camponeses de Ghondriann, interessados em reerguer o nome da nação que tinham como pátria. Embora Wyr Thorngrid não tenha mostrado nem um terço da ambição e da intolerância de Corullan VI, há uma desconfiança generalizada a esse respeito dentro do Reinado e o medo de que, cedo ou tarde, Nova Ghondriann acabe seguindo os passos de sua antecessora.

As medidas para facilitar a migração de fazendeiros de Trebuck — fugitivos da Tormenta vizinha em seu reino — para Nova Ghondriann foram vistas como uma das primeiras providências nesse sentido. Cauteloso, Wyr afirma que a medida teve por intenção nada mais do que "ajudar o valoroso povo de Trebuck, estendendo a mão numa hora de necessidade". Se há ironia ou sinceridade no discurso do regente, ninguém sabe dizer. O fato é que aqueles que optaram pela migração têm encontrado condições bem mais propícias nas novas terras. Aparentemente para apagar a má impressão deixada por sua suposta boa ação, Wyr enviou uma boa quantidade de tropas para se juntar ao Exército do Reinado que se fixou em Trebuck.

Essas medidas parecem ter como objetivo o de "cair nas graças" do Reinado, em uma tentativa de apagar a imagem negativa que os outros reinos possuem de Nova Ghondriann. Há quem diga que, por algum motivo desconhecido, os nativos desse reino são estéreis — e os refugiados de Trebuck serviriam para aumentar a população. Outros comentam que existe uma razão secreta para a redução na população do reino, uma razão escondida pelo regente e pelo Conselho.

A única certeza é que, mesmo com o fluxo de refugiados de Trebuck, a população de Nova Ghondriann parece estar diminuindo.

História

Pode-se dizer que a colonização e o surgimento do reino de Nova Ghondriann se deu muito mais por orgulho e pela vontade de apagar uma velha injustiça, do que por ambição ou desejo de explorar o novo continente.

De acordo com os grandes historiadores de Arton, o principal culpado pela Grande Batalha e o posterior exílio dos envolvidos para Arton-Norte foi Corullan VI, o regente do reino chamado Ghondriann. Por causa de sua intolerância milhares de pessoas morreram na guerra que se estendeu por anos e anos e que culminou na difícil colonização do continente norte.

Assim, era normal que os membros da caravana repudiassem os cidadãos deste reino. Freqüentemente os ghondrianni eram xingados, humilhados e serviam de objeto de piada. Além disso, também eram alvo de desconfiança. Ser um ghondrianni tornou-se sinônimo de traidor, mentiroso, assassino e mau caráter.

O que poucos sabiam (ou se importavam em descobrir) era que os grandes responsáveis pelo conflito haviam sido os nobres. Que as convocações para o exército eram forçadas e que a maioria do povo não se interessava e nem queria fazer parte da guerra. Mais que isso: boa parte dos nobres havia sido executada ao fim da batalha. Os ghondrianni que cumpriam pena no exílio, marchando rumo ao desconhecido e sofrendo como todos os outros eram não mais que antigos servos, camponeses ou simples aldeões.

Dois irmãos, Michard e Hoffell Gruffhelm, se sentiam injustiçados com as críticas mais do que todos. Sua família havia se recusado a participar da guerra e, mesmo assim, seus outros nove irmãos e seus pais foram massacrados pelas tropas inimigas. Michard e Hoffell só conseguiram escapar porque tiveram tempo para se esconder num monte de feno no celeiro.

Para provar que nem todos os ghondrianni tinham má índole, os irmãos Gruffhelm reuniram todos os seus conterrâneos e se separaram numa nova caravana para noroeste, jurando erguer uma nação forte e justa para honrar a memória de todos que foram mortos sem motivo durante a Grande Batalha. Um reino de oportunidades, aberto a todos dispostos a viver em harmonia.

Uma nova Ghondriann.

Clima e Terreno

O clima de Nova Ghondriann é bastante ameno e agradável. As quatro estações são bem diferenciadas, mas não há ocorrência de temperaturas extremas. O terreno se divide entre a área florestal à leste e as grandes planícies no restante do reino, sem ocorrência de acidentes geográficos dignos de nota.

Na fronteira leste corre o Rio Vermelho, através do qual é feito comércio com Namalkah, Salistick e algumas províncias da União Púrpura.

Fronteiras

Nova Ghondriann faz fronteira a leste com Callistia e Namalkah, ao sul com Salistick e União Púrpura, e a leste e a norte com Sambúrdia.

As relações diplomáticas com os outros reinos sempre foram, no mínimo, cautelosas. Desde sua fundação, os regentes e conselheiros de Nova Ghondriann evitam entrar em qualquer tipo de conflito com seus vizinhos, no intuito de manter sempre uma postura cordial. Este trauma resultante da participação da antiga Ghondriann na Grande Batalha acaba colocando o reino em posições desfavoráveis, fazendo com que grandes oportu-

Os soldados de Nova Ghondriann usam armaduras similares à Milícia de Valkaria

nidades sejam perdidas.

Existem vários exemplos que provam os prejuízos dessa prática. Não é cobrado qualquer imposto de Callistia no uso do Rio Vermelho para o escoamento de mercadorias para os reinos vizinhos (mercadorias essas que, em sua maioria, concorrem com os produtos da própria Nova Ghondriann). A fim de encerrar amistosamente uma disputa de fronteiras com Sambúrdia, o atual regente Wyr Thorngrid cedeu a seus vizinhos o direito de extração e uso de um terço da floresta localizada na região leste.

Não se sabe até quando este tipo de política irá durar, mas é certo que o Conselho de Nova Ghondriann já tem mostrado sinais de impaciência. Boatos dizem que os membros mais influentes planejam um golpe para substituir Wyr por um regente de posições mais firmes.

População

950.000 habitantes. Humanos (92%), halflings (3%), outros (5%). O povo de Nova Ghondriann é educado, amistoso e tolerante. Até demais.

O massacre provocado pela Grande Batalha é um fantasma que assombra essas pessoas constantemente. Mesmo séculos depois do evento, muitos ainda se sentem culpados pelo que seus ancestrais causaram. Justamente por isso fazem questão de demonstrar um comportamento totalmente inverso ao que se espera deles.

Todo estrangeiro é muito bem-vindo e bem tratado nas cidades do reino. Não é raro uma família hospedar um viajante (ou grupos deles) em sua própria casa quando as estalagens estão lotadas. Alguns semi-humanos aproveitam o clima amistoso para se estabelecer permanentemente. É o caso dos halflings, por exemplo, que embora não se interessem em formar comunidades próprias, podem ser vistos com certa regularidade em cidades e vilas humanas.

Os ghondrianni têm uma preocupação muito forte com as antigas tradições de seu povo. Eles preservam vários dos costumes anteriores à Grande Batalha como a confecção de tapeçarias ilustradas com intrincados desenhos geométricos e a produção de um tipo exótico de queijo (chamado ghondrinn) à base de leite e ervas raras.

Tanto as mulheres quanto os homens usam cabelos compridos. A diferença é que os homens os amarram na forma de uma única trança enquanto as mulheres usam duas. Quanto maior o cabelo, maior o orgulho. Quando um homem e uma mulher se casam, as tranças de ambos são cortadas e colocadas numa pequena urna de madeira, que fica a exposição em um lugar de honra da nova casa. À partir daí, tanto o noivo quanto a noiva mantém os cabelos compridos apenas até a altura do ombro. Os carecas (com exceção dos idosos) são alvos constantes de piada, embora não sejam discriminados gravemente dentro da sociedade.

Em termos de características físicas, os ghondrianni talvez sejam, dentre os colonizadores, os que mais conseguiram manter suas características originais. Todos são loiros ou ruivos de olhos verdes ou azuis, de grande estatura e constituição privilegiada. Isso acontece porque foram raros os casamentos com bárbaros na época da colonização e com estrangeiros nos dias de hoje. Não há qualquer proibição formal neste sentido e vários casos já aconteceram sem maiores prejuízos, mas pela própria tradição ghondrianni , casamentos assim são extremamente raros.

Os únicos vistos com desconfiança pelos ghondrianni são os Lulack-Nóck, uma pequena tribo bárbara de nômades que, como os colonizadores, conseguiu manter suas tradições e características evitando casamentos fora de sua comunidade. Eles são tidos como bruxos e aceitos com muita relutância nas regiões onde há cidades ghondrianni , embora estas aparições sejam muito raras. É costume no reino dizer que só o ato de ver um lulack-nóck já é sinal de má sorte.

Por causa de suas origens, os ghondrianni são sempre vistos com desconfiança num primeiro contato. Habitantes de outros reinos desconfiam deles, pois acreditam que estão preparando algum plano ou esquema maligno.

Regente

Baixo, troncudo e com uma barriga de fazer inveja ao mais assíduo freqüentador de tavernas, Wyr Thorngrid (HUMANO, PLB5, CB)é um regente de bom coração, bastante ponderado e do tipo conciliador.

Infelizmente estas características não fazem dele um dos regentes mais firmes do Reinado. Por tentar evitar conflitos de qualquer espécie, Wyr acaba dando o braço a torcer na maioria dos debates de que participa. Isso faz com que o poder escape de suas mãos e se concentre muito mais no Conselho de Nova Ghondriann.

Seu medo é que, mais cedo ou mais tarde, a postura prática e direta do Conselho acabe resultando em medidas que desagradem tanto seu povo quanto aos reinos vizinhos, atraindo a mesma má fama da velha Ghondriann. Justamente por causa disso, Wyr guarda para si a maioria dos problemas do reino.

Ninguém além dele e membros mais próximos da corte sabe que a população de Nova Ghondriann está diminuindo de modo assustador por causa de um ritual realizado pela matriarca dos Lulack-Nóck, os bárbaros nômades que dominavam a área antes da colonização. Ele teme que a divulgação do fato possa causar uma verdadeira guerra civil no reino já que normalmente os Lulack-Nóck não são vistos com bons olhos.

Como os efeitos da magia só atingem ghondrianni de sangue puro, Wyr tem incentivado a entrada de estrangeiros no reino na esperança que, com o tempo, as antigas tradições caiam por terra e a miscigenação se torne fato corriqueiro. Paralelamente ele tem financiado grupos de aventureiros para procurar um meio de reverter o ritual.

Foi justamente por vir de encontro com seus planos que o regente aceitou a sugestão do conselheiro Erov Kadall (HUMANO, ARI7, NM) de oferecer vantagens aos cidadãos de Trebuck que resolvessem se estabelecer no reino. Wyr viu a medida como um

ato de boa vontade, não como uma tentativa de desestabilizar Trebuck, e colocou o projeto em prática. O fato de vários fazendeiros terem se transferido para as terras férteis do reino desagradou muito a regente de Trebuck, causando um certo mal-estar entre os dois vizinhos.

Wyr, entretanto, não pretende suspender os incentivos. Se atrair estrangeiros para suas terras é o único meio de salvar seu povo, então é exatamente isso que ele fará. Mesmo que tenha que, pela primeira vez na história, entrar em atrito com outro reino.

Cidades de Destaque

Yukadar (capital)

Yukadar pode ser considerada uma das capitais mais pacatas do reino. É aqui que se localiza o Castelo Ghondriann. Sede da corte, nesse edifício é que se reúne o Conselho e onde mora o regente Wyr Thorngrid. Uma vez por mês a reunião é transferida para o centro da Praça Gruffhelm, bem no meio da cidade. Segundo Wyr Thorngrid, esse é um meio de garantir a transparência das decisões do governo e a participação do povo nas mesmas.

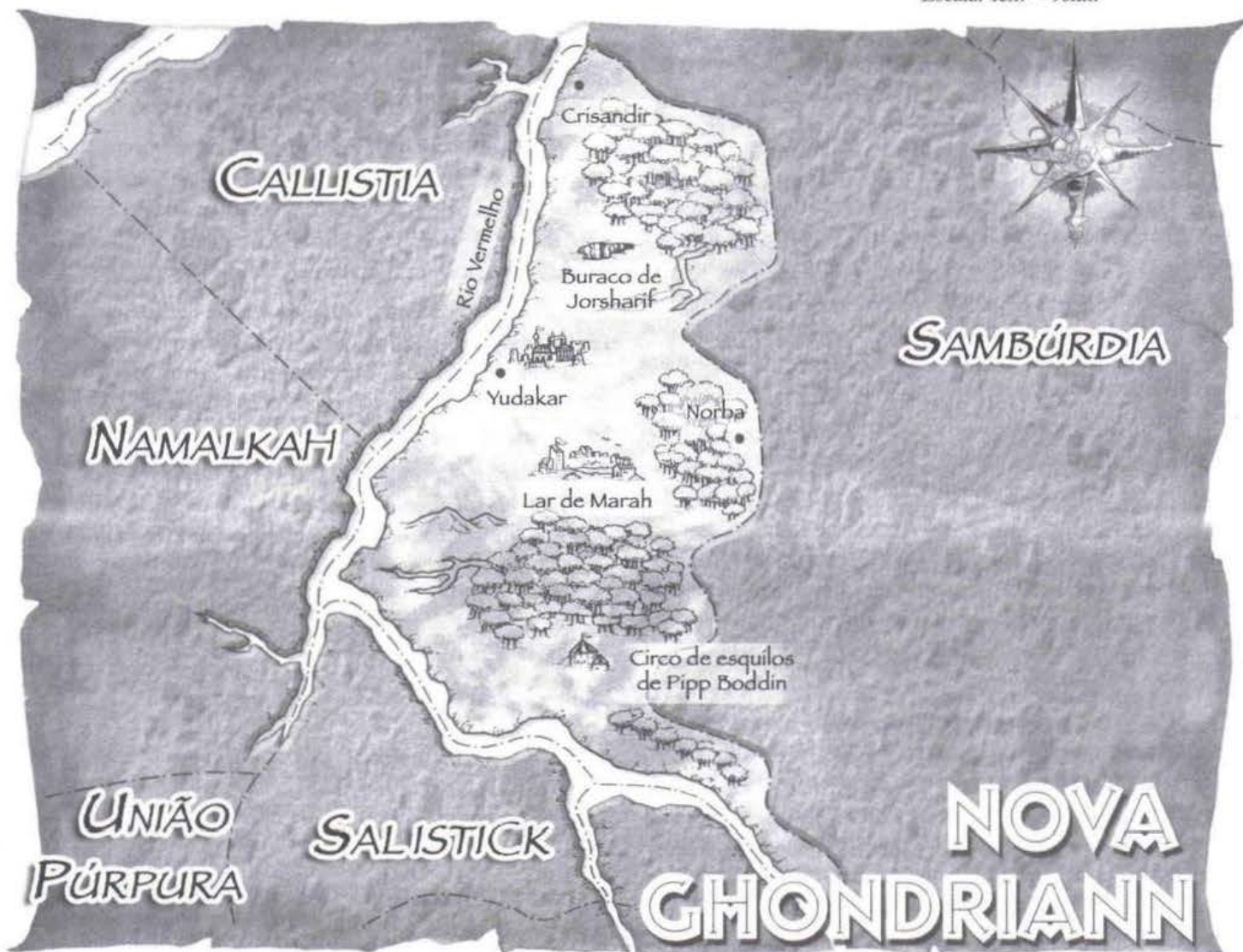
Yukadar é também o maior produtor de ghondrinn do reino. Do ponto de vista gastronômico, a maior atração da cidade é a Taverna Yuschenfallenn onde além de serem servidos dezenas de pratos diferentes utilizando o queijo tradicional, é destilada uma bebida alcoólica única, feita à base de cerejas chamada stalphadriann. De acordo com os freqüentadores, não há nada melhor para acompanhar uma bela porção de ghondrinn.

É também na capital que se encontra o Porto Ghovad, o principal do reino. É daqui que são enviados para outros reinos os carregamentos de ghondrinn, stalphadriann e produtos agrícolas. Tudo através de pequenas embarcações que viajam pelo Rio Vermelho.

Outra curiosidade é que não é permitido entrar com armas na cidade, uma medida que surpreendentemente reduziu muito o número de crimes em Yukadar. Um visitante que se recuse a entregar sua arma à guarda da cidade não é preso, mas é escoltado para fora dos limites da capital.

Crisandir

Crisandir é a segunda cidade portuária de Nova Ghondriann e teria tudo para ser uma das mais prosperas do reino se não fosse apenas por um único detalhe: a concorrência com Fross, a capital de Callistia.

Escala: 1cm = 90km

O enorme porto e a tática agressiva dos administradores da cidade vizinha trouxe sérios problemas e praticamente estagnou a economia local. Com muito mais infra-estrutura para receber navios de outros reinos, praticamente todo o lucro com transporte fluvial e taxas acaba indo para Fross. Como se não bastasse, os donos dos barcos rivais costumam sabotar os navios de Nova Ghondriann e espalhar boatos depreciativos sobre os produtos de Crisandir. O trabalho sujo é tão bem feito que nada pode ser provado contra os culpados.

Jolling Stud (HUMANO, ARI4, N), Conselheiro-Mór da cidade vem há tempos solicitando providências de Wyr Thorngrid, mas não tem obtido sucessos. O regente acha que medidas drásticas só irão piorar as coisas. Sem o conhecimento da corte, Jolling tem contratado aventureiros para sabotar carregamentos vindos de Callistia, roubar suas mercadorias ou simplesmente obter informações sobre as taxas cobradas a fim de poder contra-atacar. O povo da cidade tenta se manter alheio ao conflito, mas muitos pensam em abandonar a cidade em busca de melhores condições na capital do reino.

Norba

Norba é a única cidade de destaque localizada na parte leste, no setor florestal do reino. De economia baseada na extração de madeira, a cidade não foi afetada gravemente pelo acordo que permite a exploração de parte da floresta pelos lenhadores de Sambúrdia. Tratados entre as duas partes asseguraram que a divisão fosse feita de maneira justa e comerciantes das duas partes têm, inclusive, trabalhado em conjunto.

Mas o fato que mais atrai a atenção em Norba não é esse.

Há cerca de dois anos um grupo de aventureiros voltando de uma expedição em Bielefeld parou na cidade e se estabeleceu por duas semanas. Dois dias depois que o grupo partiu, um fato extremamente curioso aconteceu. Norba começou a ser invadida por esquilos. Centenas deles. Muitos acreditam que um dos aventureiros era um clérigo de Hyninn, e que a cidade inteira serviu de alvo para sua maior peça.

No início o incômodo foi geral e o Conselheiro-Mór Ward Wunstallas chegou a contratar vários grupos para exterminar ou espantar os bichos, sem muito sucesso. Um grupo de druidas de Sambúrdia, sabendo do que acontecia, resolveu visitar a cidade e passou a procurar uma solução pacífica para o problema.

Depois de muita pesquisa, instrução, paciência e o uso de algumas magias, o grupo conseguiu convencer o povo que os esquilos podiam ser domesticados. À partir daí o panorama se modificou.

Hoje os esquilos fazem parte da vida de Norba e tornaram-se uma fascinante atração turística. Muitos, inclusive, usam os pequenos animais para cumprir tarefa simples dentro de suas casas ou estabelecimentos. Várias famílias contam com cinco, seis ou até dez esquilos em suas moradas. Os que não foram "adotados" costumam se acumular no Parque dos Esquilos, construído no lugar onde antigamente se encontrava a praça central.

Matar ou ferir um esquilo em Norba pode causar sérios problemas. O infrator pode ser preso ou se ver obrigado a pagar uma polpuda multa em dinheiro.

Geografia

O Buraco de Jorsharif

Jorsharif era um proeminente e ambicioso fazendeiro que possuía uma grande área de terras férteis no caminho entre Yukadar e Crovandir. Suas frutas e legumes eram conhecidos como os mais saborosos de todo o reino.

No último ano, porém, refugiados de Trebuck, atraídos pelas novas possibilidades oferecidas pelo regente de Nova Ghondriann, se estabeleceram numa área não muito distante. Os novos fazendeiros trouxeram consigo sementes de frutas naturais de sua terra natal e começaram a chamar a atenção por causa disso.

Como era de se esperar, Jorsharif não ficou nada satisfeito. Preocupado com os rumos que seus negócios poderiam tomar, o fazendeiro deixou o filho mais velho tomando conta da fazenda e viajou até Wynlla. Talvez pudesse encontrar uma solução mágica para tornar suas frutas e legumes mais atraentes e diferentes.

Jorsharif, após muito rodar pelos mercados da cidade, voltou para suas terras com três poções mágicas diferentes, compradas de três magos diferentes. Todos eles garantiam que suas respectivas substâncias teriam o efeito pretendido. Pensando que teria muito mais sucesso se triplicasse o efeito (qualquer que fosse), o fazendeiro misturou as três poções e despejou no centro do campo.

No dia seguinte nada tinha mudado nas árvores e plantas, mas havia um buraco do diâmetro de um prato no local onde ele havia despejado as poções. Jorsharif olhou dentro dele e não conseguiu ver nada. Jogou uma pedra, mas não ouviu som algum. Era como se o buraco não tivesse fundo.

No decorrer dos dias o buraco foi crescendo e crescendo. Depois de um mês, o buraco havia crescido tanto que já tinha tomado uma parte de suas plantações. Assustado, Jorsharif resolveu juntar suas coisas e partir com a família dali antes que sua própria casa fosse engolida (fato que mais tarde acabou realmente acontecendo), deixando o mistério atrás de si.

Hoje em dia o buraco parece ter parado de crescer, mas antes disso atingiu a espantosa marca de cinqüenta metros de diâmetro. E ainda não se pode ver o fundo.

Peritos tanto em magia quanto em agricultura já estudaram o local sem chegar a qualquer conclusão. Nas escolas, a história de Jorsharif é contada como se fosse uma fábula, provando que a ambição em excesso acaba sempre em prejuízo.

Outros Pontos de Interesse

Circo de Esquilos de Pipp Boddin

Pipp Boddin (HALFLING, LAD4/BRD1, CB) era um velho

halfling que se estabeleceu em Norba após anos e anos de trapaças. Queria se aposentar e achava que Nova Ghondriann seria o reino ideal para isso, com seu povo pacato e cidades tranqüilas. E tudo correu bem até dois anos atrás, quando os esquilos invadiram a cidade.

Esperto e com anos e anos de malandragem nas costas, Pipp foi o primeiro a ver o potencial das pequenas criaturinhas, mesmo antes da chegada dos druidas. Ele capturou quinze esquilos e trancou-se em casa durante seis meses. Só saia para comprar comida e materiais para por em prática sua idéia. O objetivo? Treinar os animaizinhos.

No fim desse período, o halfling inaugurou o primeiro circo de esquilos de Arton. Todos ficaram maravilhados e pagavam para ver os animais voarem no trapézio, andarem sobre uma pequena bola e equilibrarem-se sobre dez carretéis de linha precariamente empilhados.

Depois que os druidas vieram e os animais foram domesticados a atração perdeu seu teor de novidade. Mas Pipp não se abalou. Comprou um carroção e passou a viajar por toda Nova Ghondriann (e às vezes até por outros reinos!) exibindo seu espetáculo.

As más línguas dizem que os esquilos de Pipp não são treinados só para executar truques circenses. De acordo com essas pessoas, o halfling usa os animais durante a noite para assaltar as casas das cidades por onde passa.

Mas todos sabem que isso é uma tremenda bobagem já que Pipp deixou seus tempos de trambicagem para trás há muito tempo...

Lar de Marah

Existe um lugar onde a paz é suprema é eterna. Onde pessoas plantam seu próprio alimento, não precisam de dinheiro e vivem em harmonia.

Embora muitos pensem que só irão encontrar algo assim quando estiverem mortos, mal sabem que esse lugar realmente existe no mundo dos vivos. Fica no centro do reino de Nova Ghondriann.

Trata-se do Lar de Marah, um espaço cedido e idealizado pelo regente Wyr Thorngrid. Lá, um verdadeiro complexo que conta com templos, dormitórios, lagos, hortas e áreas de lazer; clérigas da deusa da paz pregam seus ensinamentos e ajudam todos aqueles que se esforçam para abandonar um mundo onde a violência impera. A maioria dos moradores é composta de soldados aposentados, criminosos que querem se reabilitar e vítimas de grande violência. O próprio lugar tem uma aura que inibe qualquer tipo de instinto agressivo.

Tudo é feito em regime de comunidade. A produção agrícola é organizada por setores e culturas. O comércio se dá na base da troca, sem uso de dinheiro. Um verdadeiro paraíso em terra.

Por motivos óbvios, um lugar como esse não agrada em nada os discípulos de Sszzaas e Keenn. Várias ordens têm oferecido grandes quantias em dinheiro para grupos de aventureiros em troca da destruição do Lar de Marah, embora pouquíssimos tenham aceitado sequer tentar esse feito de tamanha maldade.

Guildas e Organizações

Os Lulack-Nóck

Como grande parte dos outros reinos, a área que viria a se tornar Nova Ghondriann também era dominada por tribos bárbaras.

Destas, a única que não absorveu os costumes civilizados, recusando-se a deixar que a influência dos colonizadores mudasse seus hábitos ancestrais foi justamente a menos numerosa. Trata-se dos Lulack-Nóck.

Esta tribo nômade de sociedade matriarcal têm sido um problema persistente desde a fundação do reino. Os Lulack-Nóck crêem que foram escolhidos pelos deuses para ocupar aquelas terras e o surgimento dos colonizadores atrapalhou o destino da tribo. Assim como os nativos de Khubar, eles possuem um livro sagrado próprio (chamado Aliruck) que relata toda a história da criação de Arton de seu ponto de vista. Todo lulack-nóck tem como obrigação aprender cada vírgula escrita no Aliruck até poder recitar toda a história sem consultá-lo. Dezenas de historiadores e clérigos já financiaram expedições para tentar conseguir um exemplar, mas jamais conseguiram.

Por causa de toda essa crença, os membros da tribo não têm qualquer simpatia pelos ghondrianni e evitam o contato sempre que possível. Embora vivam reclusos e em constante trânsito, os Lulack-Nóck nunca desistiram de retomar suas terras. O baixo número de membros da tribo deixa fora de questão um conflito armado, o que os fez pensar em meios bem mais sutis de conquistar seu objetivo. Há três anos a grande matriarca da tribo, uma velha de 160 anos chamada Karah-Lateck (HUMANA, ADP16, LN), realizou um intrincado ritual que envolveu a participação de todos os Lulack-Nóck. Nesta noite uma pesada tempestade caiu sobre Nova Ghondriann e durante uma semana o sol ficou escondido por grossas nuvens negras.

A partir deste dia, três em cada dez recém-nascidos que fossem fruto de um casamento entre dois ghondrianni puros, passaram a adoecer e misteriosamente e falecer pouco tempo depois. Karah acredita que, deste modo, sua tribo conseguirá se livrar dos "intrusos" em algumas poucas gerações. A matriarca nunca deixou claro se o ritual pode ou não ser revertido.

Do ponto de vista físico, os Lulack-Nóck têm características bem definidas e, curiosamente, bem opostas aos ghondrianni . Homens e mulheres costumam, em geral, ter pele morena, cabelos negros, olhos verdes e baixa estatura (não mais que um metro e setenta). Os homens usam roupas longas e folgadas, para facilitar os movimentos, e as mulheres trajam longas saias cheias de camadas. O tecido usado na confecção é escuro, geralmente cinza, preto, marrom ou verde.

O Conselho de Nova Ghondriann

Fora do reino, costuma-se dizer que "O Conselho de Nova

Ghondriann tem vida própria". O que não deixa de ser verdade.

Cansados do espírito exageradamente pacífico do regente, o Conselho tem direcionado sua atenção para vários assuntos polêmicos e se preparado para tomar atitudes contundentes a respeito dos mesmos. Reuniões secretas são realizadas sem a presença do regente, no intuito de discutir projetos com os quais ele com certeza não concordaria. As três principais medidas são: encaminhar um pedido de intervenção em Fross à Deheon para refrear os abusos dos comerciantes da capital de Callistia; a cobrança de uma taxa de 50% sobre a produção madeireira dos lenhadores de Sambúrdia em território ghondrianni e o treinamento de novos soldados mais qualificados, afim de triplicar e melhorar a qualidade do exército local.

A maioria dos membros do Conselho acredita que a passividade política pode levar o reino à ruína e pretende evitar que isso aconteça. Caso Wyr Thorngrid crie problemas, existe a possibilidade de um golpe para tirá-lo do poder e substituí-lo por alguém com o mesmo tipo de visão do Conselho.

Alguns membros já estão de olho na suposta vaga e têm tentado elaborar alianças proveitosas desde já. O principal "candidato" é Erov Kadall, um conselheiro que, apesar do pouco tempo de casa, conseguiu ganhar bastante influência nos últimos tempos. Foi ele, por exemplo, quem teve a idéia de atrair os fazendeiros de Trebuck para o reino.

O que ninguém sabe é que Erov é na verdade Hiudah Norag (HUMANO, ARI7, NM), ex-regente de Trebuck, exilado por Lady Shivara Sharpblade. Mudando sua aparência com a ajuda de um mago contratado, ele se infiltrou no Conselho de Nova Ghondriann e pretende lutar com unhas e dentes para minar a confiança em Wyr e ganhar sua posição. Feito isso, Hiudah poderá usar o reino de Nova Ghondriann para finalmente se vingar de Lady Shivara Sharpblade e do povo de Trebuck...

Divindades Principais

Como no resto do Reinado, Khalmyr tem uma grande representatividade. Para o povo de Nova Ghondriann a justiça e a igualdade são virtudes extremamente importantes, a serem preservadas. Existe um grande templo nas proximidades da capital Yukadar. Lá são formados clérigos, mas paladinos e cavaleiros são muito raros. Ghondrianni tendem a ignorar os aspectos mais violentos do deus da justiça, como seu papel como deus da guerra justa, por exemplo.

Lena também é bastante cultuada, principalmente pelos agricultores locais. Vários festivais são organizados nas áreas rurais no período da colheita, com a intenção de agradecer a deusa pelas dádivas concedidas. Marah, a deusa da paz, vem ganhando novos adeptos graças à incisiva campanha do regente Wyr Thorngrid (que teve seu ponto alto com a inauguração do Lar de Marah) e já é a terceira deusa mais cultuada no reino.

Devotos de deuses mais "violentos" como Keenn e Megalokk, ou traiçoeiros como Hyninn e Nimb, só são encontrados entre os estrangeiros que habitam Nova Ghondriann.

Encontros

Embora seja um reino essencialmente pacífico, Nova Ghondriann tem ocorrências de animais selvagens e de alguns monstros geralmente vindo de regiões próximas, como seus reinos vizinhos.

Animais como lobos, ursos e grandes felinos são o perigo "comum" mais freqüente em regiões mais afastadas dos centros urbanos. Versões maiores de roedores, serpentes e insetos podem ser encontrados em áreas mais próximas as florestas de Sambúrdia.

Criaturas mágicas e monstros são bastante incomuns, mas ainda assim, existem relatos de ataques a um caçador isolado ou a uma fazenda mais distante. Seres típicos de florestas, como mantícoras, aranhas gigantes e basiliscos são os principais protagonistas desses ataques.

Curiosamente, não há ataques de goblinóides ou de outras raças humanóides como orcs ou gnolls no reino, muito menos gigantes ou ogres. As únicas exceções são uns poucos trolls que caçam em algumas florestas.

Bandidos e assaltantes parecem preencher o "nicho ecológico" dessas criaturas, atacando viajantes incautos, de preferência estrangeiros. Mesmo assim, são poucos, também.

Mortos-vivos são também muito raros, mas apenas em lugares especiais.

Aventureiros

Aparentemente não há muita ação em Nova Ghondriann. O temperamento pacífico da população em geral inibe conflitos, mas sempre há os problemas trazidos pelos estrangeiros sem o mesmo tipo comportamento.

Na cidade de Crisandir pode-se trabalhar em segredo para o conselho local, seja espionando ou sabotando as ações dos rivais de Callistia.

SALISTICK

O Reino sem Deuses

Estando entre os primeiros reinos a se firmarem como tal, Salistick é conhecido como "O Lugar Esquecido pelos Deuses", uma fama um tanto inglória. Apesar do que possa parecer, Salistick não é um reino ruim e desagradável, mesmo com esse estranho título. Esse fato também não parece incomodar os seus habitantes.

Os salistienses perderam sua fé nos deuses graças a todo o

sofrimento passado por eles na época da Grande Peregrinação vinda de Arton-Sul. Acreditam que os deuses (qualquer um e todos eles) não se importam em nada com as vidas e destinos dos mortais, ficando mais entretidos com suas próprias existências e assuntos "divinos".

Para eles a idolatria ou a devoção a algum deus é inútil, pois se eles realmente se importassem com os mortais, não deixariam que enormes desgraças se abatessem sobre eles. Todo o sofrimento que eles passaram até chegar a seu novo reino caiu com muita força sobre a fé dos futuros salistienses, destroçando a resistência de qualquer crença ou religião.

Até mesmo eventos como a queda da nação élfica serviu para confirmar que os deuses nada fazem pelos mortais. Oras, se os elfos seguiam os ensinamentos de sua deusa e a cultuavam fielmente, por que ela deixou que eles fossem derrotados por simples goblinóides? Por que ela não fez nada a respeito?

Salistick não acredita nos deuses, e parece que os deuses resolveram esquecer Salistick em resposta. Como resultado, nesse reino, a magia divina — uma manifestação física e (para muitos) confirmadora da presença dos deuses — não funciona corretamente. Não se sabe se isso é por causa de uma ação dos deuses ou se simplesmente um efeito colateral da total descrença dos habitantes.

Toda magia vinda de um clérigo (ou seja, de um deus) funciona minimamente em Salistick. Todas as variáveis numéricas da magia (como pontos de vida recuperados ou duração, por exemplo) só conseguem atingir seu valor mínimo. Se o alvo da magia pode fazer algum teste para não ser afetado, ele sempre irá passar nesse teste, não importando a dificuldade e a situação. Magias que não tenham valores numéricos, funcionam normalmente, mas seus efeitos nunca parecem ser espetaculares.

Não existem clérigo nativos, muito menos igrejas ou cultos. O povo não acha que os acontecimentos do dia-a-dia ou os grandes eventos épicos tenham interferência de forças superiores, mas sim que são simples conseqüências de atos e ações das próprias pessoas.

Como não podiam depender dos sacerdotes como fontes de cura e conforto, os salistienses se viram obrigados a procurar eles mesmos as respostas e os meios para combater doenças, socorrer ferimentos e outras necessidades. Os estudiosos se dedicaram ao conhecimento do corpo e das causas, do funcionamento e dos problemas, da ciência conhecida como Medicina.

Depois de muitos anos, os estudiosos alcançaram um domínio dessa ciência que seria impensável (por vezes considerada sobrenatural) para as pessoas de outros reinos. Salistick possuía médicos que curavam tanto (muitas vezes até mais) do que o mais poderoso sacerdote.

Tamanha é a habilidade dos doutores de Salistick, que vários deles foram enviados a Lomatubar, através de um acordo diplomático, para estudar e buscar uma cura para a Praga Coral. Infelizmente, os médicos ainda não encontraram uma cura completa e absoluta, mas conseguem recuperar e manter vivos pacientes cuja doença se encontre em seus estágios iniciais.

Sem curas mágicas, o Doutor de Salistick é a única esperança

História

Quando a grande expedição saída de Arton-Sul rumava a norte, em busca de novas terras, quatro famílias nobres acabaram por se aproximar dada a semelhança de sua desgraça.

As quatro famílias mais influentes (e que depois seriam os pilares de alicerces do reino de Salistick) sofreram muito durante os anos em que a caravana peregrinou até chegar a Valkaria. Além da perda de suas terras e grande parte das posses, diversos integrantes dessas famílias nobres, seus servos e antigos habitantes de suas terras morreram de fome, foram assolados por doenças, atacados por animais e monstros...

Cada ano que passava, se sentiam cada vez mais distantes dos deuses.

Essas famílias nobres, mesmo ao acompanhar Roramar Pruss em sua busca inspirada por uma visão (na verdade a deusa Valkaria), não tinham grandes esperanças de encontrar um novo lar, como suas terras de origem. E mesmo depois do encontro com a estátua da deusa, eles ainda não se sentiram muito consolados.

Alguns afirmam que justamente por encontrarem uma deusa petrificada, incapaz de ajudar seus filhos, os futuros salitienses não quiseram permanecer em Deheon. A estátua da deusa não era para eles um sinal de que a terra era a escolhida. Muito pelo contrário.

Depois de mais algum tempo, eles escolheram uma região de clima agradável, com uma boa terra para o plantio e florestas com caça abundante. O Rio Vermelho foi visto como um marco para o novo reino. E ali foi fundado Salistick.

Anos depois, reinos como Yuden, Namalkah e Svalas foram criados, alguns se apossando de terras pertencentes a Salistick. Esse fato gerou enormes incidentes diplomáticos, que quase resultou em uma guerra. Os esforços de Deheon sempre evitaram um conflito direto, mas foi justamente a tomada de Svalas por Yuden que catalisou um acordo que delimitou as fronteiras precisas dos reinos. Ninguém queria que Yuden começasse uma política militar expansionista, então a discussão foi encerrada rapidamente.

Ainda hoje existe uma certa mágoa entre os salistienses e o povo de Yuden, embora não haja nenhuma resposta agressiva ou significativa contra esse reino vinda de Salistick. Namalkah rapidamente compensou qualquer desunião e ressentimento com o seu vizinho através de proveitosos acordos e uma política de "fraternidade", onde Namalkah se orgulha de dizer que é o "reino irmão" de Salistick.

Sem poder contar com o apoio de clérigos, Salistick sempre apoiou iniciativas alternativas de cura e medicina. Por muito tempo, as tão famosas habilidades de cura e recuperação dos médicos salistienses não eram tão avançadas como são hoje. Vários anos de tentativa e erro quase levaram a prática ao desuso.

Muitas vezes o doente acabava por morrer nas mãos dos primitivos médicos do reino. Os familiares por vezes acreditavam que era culpa do tal médico a morte de seu parente e vinganças eram comuns.

A imagem do doutor não era muito popular ou querida entre as pessoas mais simples e menos educadas.

Mas foi graças a um dos regentes que a "jovem" prática da medicina elementar se tornou uma verdadeira ciência, um novo ramo de estudo.

Muito tempo atrás, Dozaen Aghmen, o então rei de Salistick, casou-se com uma mulher de constituição fraca e franzina, de nome Gladys. Ela era simpática e muito querida pela população que a chamava de "Dama de Porcelana", tamanha era a sua fragilidade. Lady Gladys considerava sua alcunha uma prova de carinho e adorava ser chamada assim.

Anos se passaram até que a rainha conseguiu engravidar. Foi um momento de felicidade para o povo e preocupação para o rei, pois a rainha estava sofrendo muito para conseguir manter a criança viva em seu ventre.

O jovem príncipe ia nascer antes tempo, provavelmente causando a morte de sua mãe. O rei Dozaen já se preparava para a tragédia quando um estranho irrompeu pelo castelo, vociferando ordens para os servos e dizendo ao rei que salvaria seu filho e sua esposa, mas apenas se seus comandos fossem obedecidos sem questionamento.

Esse estranho demonstrou ser um habilidoso usuário da tal medicina, além de ser um homem forte e dedicado. Cuidando da rainha pela noite adentro, e mesmo depois do dia raiar, o estranho ficou sem comer ou dormir até que seus pacientes não estivessem mais correndo mais risco de vida.

Grato como nunca esteve em sua vida, o monarca ofereceu ao estranho (que preferiu deixar o seu nome em segredo) riquezas, títulos, terras e honrarias, mas ele simplesmente recusou. Ele pediu para que o rei cuidasse do povo e ajudasse aqueles que sofriam de doenças e aflições.

Dozaen jamais esqueceu o estranho, principalmente suas palavras "a maior recompensa de um homem é salvar vidas com suas próprias mãos". O rei começou a procurar os tais médicos e buscou saber quais eram os mais habilidosos e sábios. Então o rei passou a reuni-los, para que eles aprendessem com as experiências uns dos outros, e lhes era oferecido todo o apoio e a ajuda da casa real.

A população, depois de ter sua querida rainha salva por um médico, deu uma chance a mais para eles. Eles eram vistos agora como pessoas pias que faziam todo o possível para salvar vidas.

Depois de alguns anos, o rei criou — seguindo uma sugestão dos próprios médicos — o Colégio Real de Médicos, um tipo de associação dos doutores. Esse colégio reuniu os doutores, assim como estudiosos e até mesmo magos (muitos necromantes) para tornar a medicina uma verdadeira ciência, um estudo sério e importante.

Com o apoio da Coroa, o Colégio tirou os doutores da clandestinidade e os elevou a verdadeiros profissionais respeitados. Até os dias de hoje a Coroa apóia o Colégio Real, sendo

que muitos dos responsáveis servem também como conselheiros para o rei, que normalmente também é um membro (nem que seja honorário) do colégio.

Clima e Terreno

Por quase todo o território do reino o clima é basicamente temperado, com poucas variações. Mesmo em estações como outono e inverno, a temperatura não chega a ficar realmente fria, a ponto de incomodar ou atrapalhar as plantações. As mudanças são basicamente na umidade do ar e na quantidade de chuvas.

Esse clima agradável se deve em parte a proximidade das florestas da União Púrpura e de Nova Ghondriann e os vales do Rio Vermelho e seus afluentes, que além de garantirem a preservação da umidade necessária, dão ao solo escuro e argiloso toda a fertilidade que um agricultor possa pedir.

Muito poucas montanhas e outros acidentes rochosos são encontrados em Salistick, apenas morros baixos e colinas, que oferecem pouca dificuldade para os viajantes são comuns.

Os curandeiros locais costumam dizer que esse é o melhor local para se plantar qualquer tipo de erva ou fruto, com o devido cuidado.

Fronteiras

Salistick era mais extenso do que é hoje, mas com a criação de reinos vizinhos, suas divisas, que antes não eram estabelecidas com precisão, necessitaram ser firmadas. Algumas figuras mais nacionalistas afirmam que o reino foi prejudicado com os acordos que foram feitos, mas essas opiniões não são maioria e nem a versão do governo.

A noroeste o reino tem o Rio Vermelho (um afluente do Rio dos Deuses) como fronteira com Nova Ghondriann, e um outro afluente dele, justamente a nordeste como divisa com Namalkah. A sul fica a União Púrpura (mais pra oeste) e Yuden (a leste).

População

100.000 habitantes aproximadamente. Humanos em maioria (96%), mas com halflings (2%), goblins (1%) e outros (1%) dividindo pacificamente o reino. Mais da metade da população é urbana, vivendo em cidades com alto grau de desenvolvimento. Mesmo em regiões agrícolas, as vilas possuem avanços urbanos raros em outros reinos, como sistema de esgoto fechado, tratamento de água e — em alguns pontos do reino — sistemas de reciclagem de lixo.

Como conseqüência, o povo de Salistick normalmente possui uma aparência bem saudável. Normalmente pessoas de estatura média, com pele clara e cabelos escuros, com de boa constituição física. Doenças, pragas e defeitos hereditários são muito raros e dificilmente são encontrados.

Graças as técnicas avançadas de medicina aplicadas comumente no reino, qualquer personagem que tenha alguma habilidade não mágica de cura, seja alguma perícia, ou conhecimento na área, pode aplicar os avanços descobertos pelos estudiosos salistenses.

Regente

Antigamente, antes do Colégio, o rei era selecionado entre as quatro famílias nobres que fundaram o reino: Balium, Ystamen, Acetos e Aghmen, seguindo um esquema de rotação (exatamente a ordem mostrada acima), definido durante a fundação de Salistick. Quando um rei morria, a próxima família na linha de sucessão selecionava qual de seus membros assumiria o trono. Geralmente era o patriarca da família.

Quando o Colégio foi criado por um regente Aghmen, as outras famílias abriram mão do rodízio, desde que tivessem uma participação mais ativa no Colégio. Assim as famílias Balium, Ystamen e Acetos se ocupam dos cargos de decisão mais altos entre os médicos.

Na prática, as outras famílias acabaram por dividir entre si o poder, pois todas as questões do reino passam por decisões feitas pelo rei e pelos conselheiros das famílias. O rei ainda mantém o voto de desempate (quando necessário) e pode vetar quaisquer outras questões que achar necessário.

Proddian Aghmen (HUMANO, GUE2/ESP3/ARI3, N) é o atual rei de Salistick, descendente direto de Dozaen Aghmen, o fundador do Colégio de Médicos. Ironicamente, Proddian não se interessa em aprender a arte da medicina. As más línguas dizem que ele possui um estômago fraco e uma desmaia ao ver sangue, apesar de sua aparência forte e impressionante.

Proddian é um exímio administrador e possui um tino comercial invejável. Ele consegue resolver diversos problemas do reino usando questões econômicas. Ele é tido como um dos homens solteiros mais cobiçados do reino (e de alguns outros reinos vizinhos) e bastante popular entre os salistienses.

Cidades de Destaque

Yuton (capital)

A cidade mais antiga do reino também é a sua capital, Yuton. Antes da criação do Colégio Real de Médicos, a cidade era o maior centro comercial de Salistick, a proximidade da cidade ao grande rio Vhond (afluente do Rio Vermelho) e aos barcos que sobem o rio serviram para dar a cidade esse status.

Atualmente, o comércio deixou de ser a parte mais importante da cidade, dando lugar a Medicina. Tudo parece girar ao redor dos doutores e dos estudantes, desde alojamentos e muitas estalagens a lojas específicas de ervas, poções, remédios e aparatos necessários para cura.

O maior prédio de Yuton — depois do bem guardado Palácio Real — é justamente o Colégio Real de Médicos, uma construção razoavelmente recente, mas impressionante com várias torres, salões e bibliotecas. Boatos afirmam que existam inúmeros andares

subterrâneos secretos, usados para conservar cadáveres.

Outros pontos de interesse na cidade são o Museu de Anatomia de Criaturas (o "Museu dos Monstros"), onde esqueletos de várias criaturas são exibidos ao público (entrada: 1 tibar); o Mirante de Zaalen, uma torre de 10 andares, que foi construída para servir como observatório para um mago, mas que depois da morte de Zaalen, foi adaptado para ser uma estalagem onde a taverna fica no último andar, de onde se pode ter um bela vista do reino pelas amplas janelas.

Existe ainda o Jardim da Ninfa, uma bela praça arborizada onde uma linda dríade canta em todos os finais tardes da Primavera (ou quando ela está feliz). Os yutonianos confundem "dríades" e "ninfas", por isso o nome errado da praça, que já causou alguns estranhos mal-entendidos.

Ergônia

A floresta ao redor dessa cidade foi muito desmatada para sua construção. Mas misteriosamente, ela voltou a crescer. Ergônia é a cidade mais arborizada do reino.

Na verdade, até mesmo as construções mais recentes tem trepadeiras em seus muros e arbustos cercando-as. Ninguém sabe ao certo o porquê do crescimento rápido das plantas próximas a Ergônia, mas os moradores não se incomodam com isso. Muito pelo contrário, pois as colheitas costumam ser dobradas, mas apenas com plantas nativas da região.

Não é de se admirar que os Curandeiros considerem Ergônia como sua sede. A reunião anual desses especialistas em ervas acontece nos bosques ao redor da cidade. Mas eles costumam não se adentrar muito na chamada Mata das Grandes Sombras.

Quallist

Quallist cresceu ao redor do porto fluvial, justamente na junção do Rio Vermelho com seu afluente, o Zuur Gathan. Hoje é um local importante para que as mercadorias da região possam ser transportadas para Calistia, Namalkah, Nova Ghondriamm, Sambúrdia e Trebuck.

Como foi construída para poder ter portos nas duas margens, a cidade é praticamente abraçada pelos dois rios. Além do comércio de muitas mercadorias, a pesca também é uma atividade freqüente em Quallist. Praticamente qualquer morador sabe pescar e reconhecer raças de peixes ribeirinhos e suas qualidades.

O Mercado Municipal é um dos grandes orgulhos da cidade, um grande salão onde todo tipo de alimento pode ser encontrado. E o peixe é sempre fresco. Barcos que tem como destinos os reinos banhados pelos rios podem ser encontrados no Porto Jhanus, que serve os dois rios.

Geografia

Floresta das Grandes Sombras

Essa mata fica a sul do reino, perto de Ergônia. Ela é praticamente uma continuação da grande massa florestal que cobre quase todo o território da União Púrpura.

Diferente das outras em Salistick, essa floresta é densa e fechada, com enormes árvores, como carvalhos e olmos. A vegetação não é semelhante a nativa da região, tipicamente baixa e mais espalhada. Tudo parece crescer muito e mais rápido nessa floresta. Tão densa ela é que, em partes, a luz do sol dificilmente penetra, daí seu nome.

Os habitantes das proximidades evitam entrar na Florestas e dizem que estranhas criaturas vivem por lá. Os únicos que parecem não se incomodar com esses boatos e superstições são os Curandeiros, que até mesmo realizam grandes encontros e comemorações na Floresta.

Mas há um motivo para isso. A Floresta das Grandes Sombras é lar de inúmeras criaturas mágicas ligadas a natureza: dríades, ninfas, sátiros e principalmente entes, que cuidam para que sua casa não seja perturbada pelos homens. Os entes fizeram um pacto com os Curandeiros, permitindo o acesso livre a eles, desde que eles continuem a respeitar e cuidar das plantas como eles já faziam antes. Em troca, os Curandeiros não revelariam para ninguém o segredo da floresta.

Pântano dos Vermes

Esse vasto charco fica perto da divisa com Namalkah e é um dos maiores pântanos do reino. Em toda sua extensão, o pântano exala gazes oriundos da decomposição de plantas e animais, misturada com as águas sujas e infectas cobrindo quase todo o local com um fétida neblina que atrapalha a visão.

Mas o maior perigo do Pântano do Vermes não é tão simples como gazes venenosos. Acredita-se que ele seja lar de um monstruoso e gigantesco dragão negro, que mataria e devoraria todos que se aventurassem pelos seus domínios. Ninguém nunca viu esse dragão, mas uma enorme silhueta negra já foi vista atravessando as brumas.

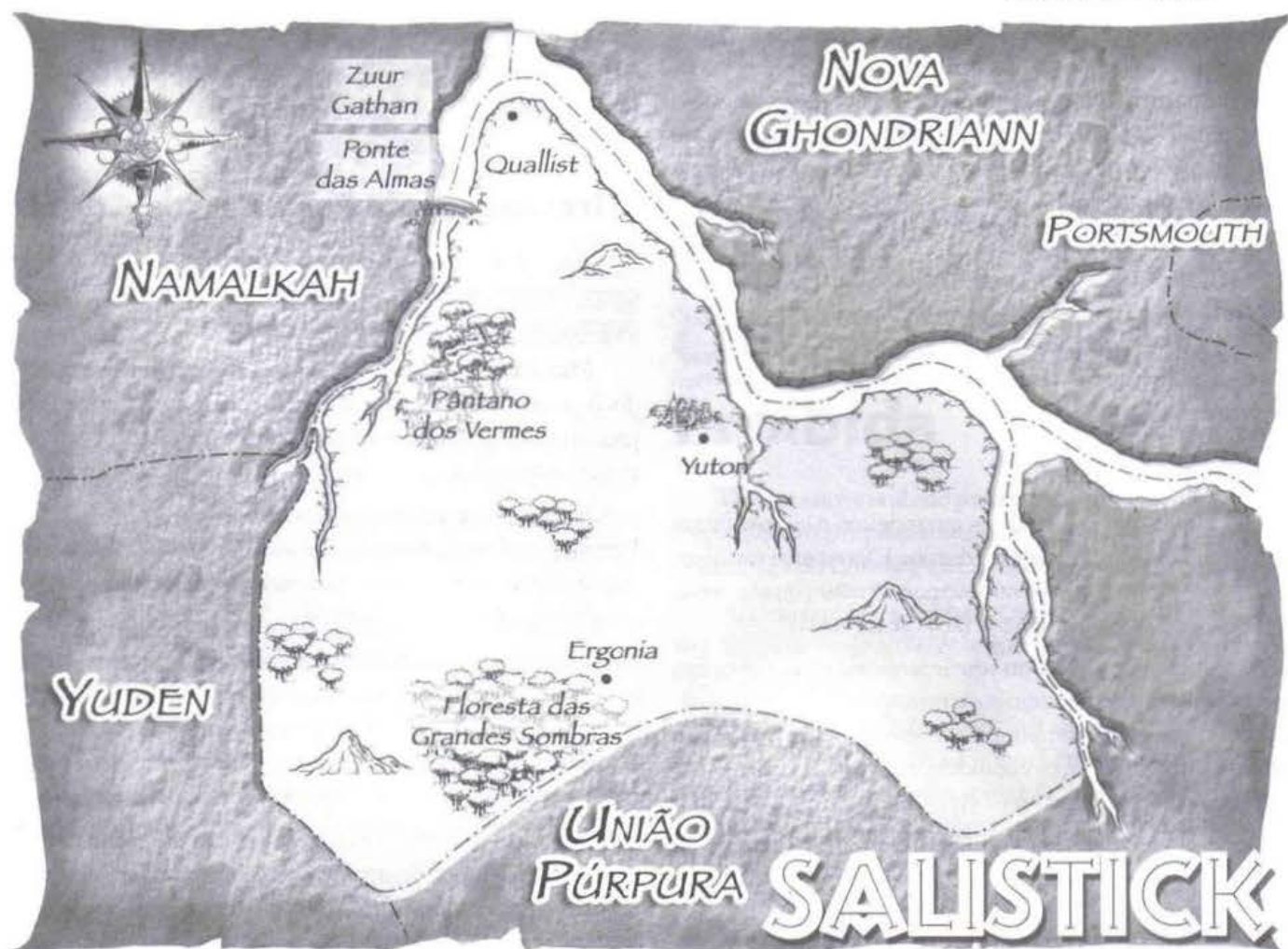
Pior ainda, pois como aparentemente o tal dragão parece ter uma certa afeição por mortos-vivos, o pântano vive recheado deles. Ninguém sabe se o monstro os protege ou simplesmente não se incomoda com a sua presença.

O nome do lugar é uma piada de humor negro, pois "Verme" pode se referir ao dragão ou as vermes que são encontrados em cadáveres, ou em alguns mortos-vivos.

Outros Pontos de Interesse

A Ponte das Almas

Anos atrás, como parte de um programa para manter boas relações com o seu vizinho, Namalkah começou a construir uma enorme e impressionante ponte que seria uma prova da boa vontade a todos.

A ponte serviria como uma área de livre comércio, onde as

taxas seriam irrisórias e toda a infraestrutura para as vendas seria provida. Além de ser um belo ponto turístico.

O governo dos dois reinos só não esperava por um detalhe: a ponte nunca ficou pronta. Uma inacreditável quantidade de acidentes aconteceram e muitas pessoas morreram nessa construção, levantando diversos boatos de que a ponte estaria amaldiçoada.

Até hoje o lugar é evitado e as ruínas da ponte inacabada são assoladas por mortos-vivos de vários tipos. É dito que ninguém consegue passar uma noite perto da ponte sem passar por algum tipo de experiência sobrenatural desagradável.

Guildas e Organizações

O Colégio Real dos Médicos

Os médicos de Salistick são conhecidos em toda Arton, e sua fama é bem merecida. Capazes de curar praticamente qualquer doença de origem natural (e até algumas mágicas), esses especialistas são verdadeiros mestres em cura.

Mas a profissão de médico — ou "doutores" como são conhecidos — só conseguiu alcançar o status privilegiado que tem hoje graças aos inúmeros esforços do Colégio Real do Médicos.

Criado por Dozaen Aghmen (veja em "História") há quase duzentos anos, o colégio é muito mais do que uma simples escola para médicos. O rei Dozaen queria que os médicos compartilhassem suas técnicas, trocassem informações e tivessem apoio em suas pesquisas e experimentações.

O rei havia reconhecido que sua população precisava dessa prática chamada Medicina. Havia muitos casos de doenças e o perigo sempre presente de pragas. Com o Colégio, a Coroa tinha a intenção de ensinar para todos que se dispusessem aprender a curar.

As outras famílias nobres viram o Colégio como uma oportunidade de ter uma fatia do poder para si, e fizeram uma enorme campanha para aumentar a influência do Colégio no reino e a aceitação dos médicos entre a população.

Um exemplo dessa campanha de popularização foi a instituição de roupas brancas paras os doutores. Os médicos antes usavam preto, o que assustava a população. Ao incentivar o uso de roupas brancas, os diretores do Colégio queriam dar uma aparência mais pura ("Eles usam branco porque não têm nada para esconder", era a uma justificativa comum).

O Colégio é uma instituição muito importante em Salistick, tanto que possui representantes em praticamente todas as grandes cidades.

Além de ensinar medicina, o Colégio conduz pesquisas sobre novas técnicas, novos remédios e tratamentos. Uma das mais famosas pesquisas está sendo sobre a praga de Lomatubar.

Outra atribuição do Colégio Real é a fiscalização. Qualquer doutor de Salistick que queira ostentar esse título deve passar por um teste no Colégio, que se constitui em provas de conhecimento, provas práticas e um exame oral. Não é necessário que o médico tenha estudado no Colégio, mas ele precisa passar no teste. Se o médico passar nos testes, ele recebe um anel com o símbolo do Colégio e um documento escrito, com a assinatura dos diretores, comprovando a perícia como doutor.

Praticantes de medicina que se façam passar por doutores de Salistick e não possuam esses documentos (ou registros no CRM) são julgados e presos como criminosos. Quem cuida desses julgamentos é o diretamente o Colégio, que recebeu autonomia da Coroa.

Os Herbários

Diferentes dos doutores, os curandeiros não costumam receber uma educação formal e acadêmica. Eles sabem exatamente quais ervas servem como antídoto para veneno, quais amenizam a dor e até quais podem ser fatais se ingeridas.

A mulher sábia da vila, ou aquele jardineiro que nunca fica gripado podem ser curandeiros e terem aprendido suas habilidades com seus pais ou simplesmente ouvindo as tradições. Em algumas tribos bárbaras, os curandeiros são vistos como tendo ligações com os deuses, com os espíritos.

Em qualquer lugar de Arton, curandeiros são figuras solitárias, que praticam seus dons sozinhos, sem assistentes ou comissões; autônomos. Mas não em Salistick.

Os curandeiros de Salistick são grandes conhecedores da enorme quantidade de ervas e plantas nativas, suas mais importantes ferramentas de trabalho, tanto que costumam se chamar de "herbários".

Por dois motivos em especial, os curandeiros do reino se organizaram em um tipo de associação livre, onde muitos se conhecem, se ajudam e trocam receitas e experiências.

O primeiro motivo é que graças ao clima e ao terreno, Salistick possui inúmeros tipos de ervas, flores, frutos e mais uma quase infinidade de plantas medicinais. Até mesmo espécimes que não eram nativos foram importados de outros reinos e introduzidas na flora.

Conhecer todas as plantas, seus usos e variantes, em um lugar como Salistick onde a cada dia se descobre um tipo diferente da mesma árvore, seria completamente impossível para uma única pessoa. Mas não para um grupo. Assim, os curandeiros se reúnem para trocar seus conhecimentos botânicos e medicinais.

O outro motivo é mais amplo. Como o reino não possui druidas para conservar as matas e florestas, os curandeiros o fazem. O uso indiscriminado de plantas e ervas pode levar a extinção de espécimes, o que seria muito danoso para eles.

Os Herbários formam um grupo bem livre, mas organizado, lembrando muito a organização dos druidas (talvez algum druida aposentado a tenha organizado). O Colégio Real de Médicos não reconhece os Curandeiros como verdadeiros médicos, mas não se opõe a sua existência, e está discutindo a hipótese de criar um divisão específica para eles.

Um curandeiro, chamado Doune Iervou (HUMANO, ESP14, NB), é tido como um dos maiores Herbários da história de Salistick e responde como líder do grupo.

A Irmandade da Perfeição do Corpo

Além dos médicos e dos curandeiros, um outro grupo se interessa pelo estudo do corpo humano (e semi-humano), seu funcionamento, suas habilidades e capacidades.

Mas, diferente dos seus colegas, eles acreditam que todas as doenças provêm do desequilíbrio da mente com o corpo. Eles pregam que ao conhecer melhor os limites do seu corpo, a pessoa pode não apenas curar suas doenças, como se tornar imune a elas.

Formada em sua maioria por monges, a Irmandade da Perfeição do Corpo difere de outras ordens monásticas por não seguirem os ensinamentos de uma fé ou de um deus, mas de um grande sábio, Zuor Vaarnin.

Zuor era um médico especializado em anatomia, um dos maiores entendidos do assunto em toda Salistick e um grande e conceituado doutor. Depois de anos salvando vidas e estudando a origem das doenças, ele se aposentou e se retirou para uma área mais isolada, para refletir melhor sobre suas idéias e seus estudos.

Durantes os anos, várias pessoas iam até ele para obter conselhos, até que ele desapareceu. Aqueles que procuraram por seu corpo, achando que ele havia morrido (pois na época ele deveria ter mais de 150 anos!), encontraram apenas seus escritos, espalhados em inúmeros livros. Sua última anotação era bem enigmática, dizendo que iria voluntariamente "conhecer outros planos de existência".

Esses livros formam a base dos ensinamentos da Irmandade, e o primeiro centro de estudos (eles se recusam a chamar de "monastérios", para evitar a conotação religiosa) foi construído no local onde Zuor viveu seus últimos dias. Agora existem outros centros espalhados pelo reino.

Divindades Principais

O povo de Salistick não cultua nenhum dos deuses do Panteão artoniano. Tradicionalmente, o povo vê todos os assuntos referentes aos deuses e seus cultos como crendices e superstições arcaicas.

Clérigos (e outros que possuam poderes divinos, como paladinos e xamãs) vindos de outros reinos são tidos como indivíduos com habilidades mágicas, como magos ou bardos, que apenas aprenderam a canalizar seus poderes através de um método ritualista.

Além de não acreditarem em deuses, os salistienses possuem uma crença diferente quanto a morte e a pós-vida. A maioria da população simplesmente acha que a morte é o fim de tudo, corpo e alma, e que os espíritos não vão para nenhum "céu" ou "inferno".

Uns poucos acreditam na teoria da reencarnação, mas essa teoria ainda é nova e aceita com várias ressalvas. Essa teoria tem arrebanhado um bom número de seguidores, principalmente entre os monges.

Encontros

O clima quente e úmido do reino parece ser favorável a proliferação de diversos tipos de animais, muitos deles predadores agressivos e perigosos. Salistick também possui pântanos em abundância, e esse tipo de terreno costuma fervilhar de animais e até mesmo monstros de origem mágica ou sobrenatural.

Animais carnívoros como lobos, cães selvagens e felinos são comuns, sendo que ursos são mais difíceis de serem vistos. Nas proximidades de rios e pântanos, crocodilos e cobras costumam atacar viajantes perdidos. Insetos e versões gigantes de insetos — assim também como de aranhas e escorpiões — são comuns, talvez pela abundância de alimento e pelo clima.

Uma grande ameaça em locais mais ermos são justamente os mortos-vivos. Sem a ajuda de poderes divinos, os habitantes locais precisam de muito mais esforços para combate-los. Grupos de mortos-vivos corpóreos, como zumbis, esqueletos e carniçais — rondam em áreas desoladas ou em alguns pântanos ou florestas escuras. Criaturas incorpóreas como fantasmas ou espectros também podem ser encontrados, mas em locais mais isolados ainda.

Dragões negros também são encontrados nos pântanos salistienses e existem boatos sobre um exemplar gigantesco que seria um tipo de líder dos dragões negros, mas não há ninguém que tenha realmente visto esse dragão gigante. Ninguém vivo, pelo menos.

Aventureiros

Apesar do reino ser conhecido por seus doutores e curandeiros, eles não costumam ser a maioria dos aventureiros produzidos por Salistick. Como é de se esperar, não existem clérigos ou personagens com poderes vindo dos deuses, como druidas, xamãs ou paladinos. Magos são difíceis de serem encontrados, mas não impossíveis, pois o reino possui consideráveis centros de estudo.

Em Salistick existem praticamente todos os tipos de guerreiros e os que são mais valorizados pela população são os caçadores de mortos-vivos, treinados em combater criaturas como fantasmas ou vampiros. Como o reino não conta com clérigos (que normalmente são os maiores opositores desses seres), tais caçadores são considerados heróis, com um tratamento semelhando ao que é dado a paladinos em outros reinos.

Os doutores e curandeiros de Salistick são famosos por suas habilidades e costumam ser os maiores "produtos de propaganda" do reino. Outros tipos de especialistas se aproveitam um pouco dessa fama para seus próprios fins, portanto não é raro encontrar ladrões e enganadores vindo desse reino ("Ei, é claro que essa poção funciona! Já não disse que sou de Salistick?").

Alguns rangers vivem para cuidar das matas, pantanais e pequenas florestas do reino, mas com um modo de pensar mais prático e pragmático e não com o fervor dos druidas. Esses rangers protegem a natureza porque precisam dela, não porque uma deusa teria ensinado.

PORTSMOUTH
O Reino da Magia Proibida

Outrora um condado pertencente ao reino de Bielefeld, Portsmouth conquistou sua independência graças às maquinações do Conde Ferren Asloth e seus antepassados.

Acredita-se que a medida tenha sido tomada numa tentativa de se afastar da influência dos Cavaleiros da Luz, estabelecidos em Norm.

Embora utilize formalmente o sistema de governo baseado na formação de um Conselho, Ferren Asloth (que ainda é tratado pelo título de conde, apesar da ascensão de Portsmouth) é o único e verdadeiro poder dentro do reino. O conselho serve apenas como fachada. Para ele, este tipo de estratégia se encaixa bem apenas para exibicionistas, como Guss Nossin de Gorendill.

Portsmouth tem pelo menos duas particularidades se comparado a outros integrantes do Reinado. A primeira é a total proibição da prática de magia. A presença de magos é tolerada, embora muito mal vista — mas aquele que for flagrado executando magias arcanas é preso no mesmo instante e pode ser condenado à morte, dependendo das circunstâncias. Livros de magia ficam em poder da guarda durante a permanência do mago dentro das fronteiras. Clérigos não encontram problemas em Portsmouth — já que, de acordo com declarações do próprio conselho, "ninguém está acima dos poderes dos deuses".

Outra característica é a total intolerância quanto aos Cavaleiros da Ordem da Luz, provenientes de Bielefeld. É importante notar que o povo de Portsmouth apoia as convicções de seu regente Ferren Asloth. O conde fez questão de manter vivo este espírito em comunicados e pronunciamentos onde diz, por exemplo: "que a magia corrompe a alma trazendo o poder da vida e da morte às mãos de quem não tem o discernimento divino necessário para aplicá-lo com sabedoria" ou que "os Cavaleiros da Luz nada mais são do que membros corruptos de uma organização que se aproveita da crença e do culto a Khalmyr para ganho e proveito próprio".

A política ditatorial do conde fez com que Portsmouth prosperasse. Além da exportação de produtos internos, boa parte da renda do reino vem dos abusivos impostos cobrados dos halflings de Hongari — que precisam atravessar o reino para levar seus carregamentos de fumo para outras partes do Reinado.

Portsmouth tem pouca incidência de monstros

História

É impossível falar de Portsmouth sem penetrar nos meandros da história de seu reino vizinho: Bielefeld.

Jakkar Asloth fazia parte do grupo de aventureiros liderado por Thomas Lendilkar na época do desbravamento do terreno que viria a se tornar Bielefeld e da fundação do povoado de Lendilkar. No momento em que a oficialização do reino se fez necessária e a escolha de um regente se fez urgente, o arrogante Jakkar foi o primeiro a se levantar colocando-se como candidato para o posto. Ele achava que suas qualidades como líder e a importância que havia tido na colonização o tornavam o mais indicado.

Porém, Thomas Lendilkar já gozava na época de imensa popularidade. Seus feitos heróicos eram cantados (e muitas vezes exagerados) pelos bardos e aumentavam ainda mais a admiração do povo para com o líder colonizador. Em muitas versões contadas até hoje em Bielefeld, é ignorada a presença de outros aventureiros ao lado de Thomas e batalhas terríveis contra tribos bárbaras e hordas de monstros foram acrescentadas para "embelezar" a história já que, como se sabe, a conquista do terreno de Bielefeld foi uma das mais tranqüilas do Reinado.

Tudo isso deixou Jakkar mais do que insatisfeito. Como represália, o aventureiro juntou seus aliados, viajou até o leste do reino, tomou uma pequena área e declarou-a como sua sob o título de Condado de Portsmouth. Meses mais tarde, Thomas recebeu a notícia e, reconhecendo o valor do antigo companheiro durante a colonização, legitimou a existência do condado. Não que isso fizesse alguma diferença para Jakkar.

Asloth tomou conta da área, constituiu família e construiu o Castelo Erynia, a luxuosa morada que se tornaria, no decorrer dos séculos, um símbolo da família Asloth e à volta da qual viria a se erguer a capital do futuro reino, Milothiann. Sua influência cresceu de maneira espantosa e muitos o respeitavam tanto quanto ao regente, garantindo um lugar entre os principais conselheiros do reino. Mas Jakkar ainda não estava satisfeito.

Foi por sua influência e de seus aliados que Thomas ordenou o ataque à ilha de Khubar e tentou expulsar seus habitantes, ato que resultou na sangrenta represália de Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos. Como resultado do ataque, a capital Lendilkar afundou no mar e a família real inteira pereceu. Curiosamente, Jakkar estava em Milothiann atendendo a assuntos urgentes referentes ao condado quando o ataque aconteceu.

Após fazer um discurso emocionado exaltando as inúmeras qualidades do antigo regente durante o funeral, Asloth declarou-se novamente pretendente ao posto mais alto do reino. Mas foi em vão. Desta vez o ambicioso conselheiro foi superado por Santhar Janz, jovem membro de uma tradicional família aristocrática de laços estreitos com os grandes líderes do conselho.

Dentro da família Asloth, este acontecimento é tido como a maior das várias injustiças cometidas contra eles durante seus vários séculos de existência, e origem da enorme rivalidade com a família real de Bielefeld.

A sorte da família começou a mudar por volta de 1290, durante o comando de Brondar Asloth. Este astuto aristocrata, estrategista por natureza, tentou indispor o reino de Bielefeld contra a União Púrpura, a confederação de reinos bárbaros caóticos, recém formada. Mas seu plano não deu completamente certo, embora tenha enfraquecido consideravelmente a casa regente de Bielefeld.

Mas seria apenas sob o comando do neto de Brondar, Ferren Asloth, que o condado de Portsmouth alcançaria sua maior vitória. Percebendo que tomar o poder de Bielefeld seria algo praticamente impossível após tantos anos de consolidação de poder na mão dos Janz, Ferren passou a acreditar que o caminho era transformar seu condado em um reino livre.

Ao contrário de seus antepassados, Ferren já tinha na época a grande qualidade de ser paciente e extremamente calculista, atento aos mínimos detalhes de cada plano que elaborava. Assim, gastou anos, décadas de seu tempo no poder planejando e posicionando as peças para colocar em prática seu grande estratagema.

Sua primeira providência foi delinear, por conta própria, as linhas de fronteira de seu futuro reino. A segunda foi oferecer

terras para lordes da baixa nobreza e inimigos do regente Igor Janz. Com o passar do tempo, alianças foram formadas e os nobres que haviam aceitado as condições de Ferren prosperaram com seus castelos e servos próprios.

O próximo passo foi criar leis próprias, aplicadas somente dentro do condado. Entre elas estava a polêmica lei que impedia a prática de magia dentro de Portsmouth. Grupos de mercenários foram contratados para assegurar que a lei fosse cumprida e para patrulhar as áreas da "fronteira". No início ninguém levou a idéia muito a sério, mas foi quando o próprio mago real de Bielefeld voltou gravemente ferido após uma expedição diplomática na área é que a regência passou a olhar a questão com seriedade.

Como resposta aos avanços do condé, um destacamento dos Cavaleiros da Ordem da Luz foi enviado para a região, mas poucos voltaram vivos. Ferren usou os ataques da Ordem em seu favor. Distorcendo vários fatos, o conde passou a pregar que os cavaleiros eram pessoas vis, egoístas e gananciosas, interessadas nas riquezas de Portsmouth e em tolher a liberdade de seu povo. A habilidade de persuasão de Ferren fez com que a população ficasse do seu lado, formando ela própria uma nova linha de defesa.

Os cavaleiros intensificaram suas ações, o exército de Bielefeld se juntou a eles e, mais uma vez, uma guerra civil pairava sobre o reino. E mais uma vez Deheon interviu. O Rei Thormy e seu conselho se reuniram e decidiram que a melhor solução para o conflito seria a independência do condado com uma pequena redução das fronteiras já estabelecidas.

Estava criado o reino de Portsmouth. O plano de Ferren Asloth havia funcionado de maneira impecável.

Clima e Terreno

O clima de Portsmouth é geralmente agradável, com estações do ano bem delimitadas e inverno rigoroso, o que costuma prejudicar o plantio e transporte nesta época. O terreno apresenta poucos acidentes geográficos sendo a ocorrência mais comum a de florestas esparsas e colinas baixas.

Fronteiras

Portsmouth faz fronteira ao sul com Bielefeld; a oeste com a União Púrpura; ao norte com Sambúrdia; e a leste com Hongari.

A nobreza de Portsmouth evita qualquer relação com a União Púrpura, pois para eles aqueles povos continuam sendo tão bárbaros e estúpidos quanto da época que o reino deles foi criado. As defesas do reino são reforçadas nesta área da fronteira, com a presença de pequenos fortes colocados apenas para intimidar qualquer iniciativa de invasão que possa surgir.

Com Sambúrdia existem laços comerciais e Ferren Asloth vê o reino como um aliado em potencial. Em negociações e tratados com o reino, Ferren costuma ser mais ponderado e fazer mais concessões, para atrair sua simpatia.

Hongari, o reino dos halflings, tem sido uma das maiores fontes de renda de Portsmouth, graças aos impostos extremamente abusivos cobrados dos comerciantes de fumo. É que a única rota comercial viável nesta área passa necessariamente pelo reino de Ferren Asloth. Enquanto os halflings procuram meios alternativos de transporte, o regente vem estendendo ainda mais sua influência no reino dos pequeninos. Tropas mercenárias têm circulado pela fronteira e alguns acreditam que o regente pretende aumentar seu território invadindo Hongari pouco a pouco.

Embora separados pela densa Floresta de Jeyfar, Portsmouth e Bielefeld jamais deixaram a rivalidade para trás e até hoje têm um relacionamento bastante conturbado. Embora Igor Janz faça questão de ignorar as provocações vindas de Ferren Asloth, os Cavaleiros da Luz têm se envolvido cada vez mais em conflitos dentro de Portsmouth.

Em pontos estratégicos de toda a fronteira de Portsmouth, existem patrulhas periódicas que visam interceptar magos que estejam entrando no reino. Assim que isso acontece, os livros de magia que se encontrarem em posse do aventureiro são apreendidos e encaminhados para o posto mais próximo do objetivo do viajante. Itens mágicos podem permanecer com seus donos (embora o uso dos mesmos seja proibido), mas qualquer item mais suspeito pode ser confiscado.

População

480.000 habitantes. Humanos 97%, outros 3%. O povo de Portsmouth tem no patriotismo e no fanatismo com que o defende suas maiores características. Tudo por causa da enorme influência da dinastia Asloth sobre o reino. Há séculos que cada cidadão do reino é ensinado desde pequeno que sua pátria é valorosa, seu regente é um homem honesto e lutador e que as outras nações anseiam desmantelar Portsmouth por puro despeito. Principalmente os vizinhos de Bielefeld.

Assim, são pouquíssimos os lugares do reino onde um forasteiro consegue se sentir à vontade. Em geral são todos tratados com frieza e certa desconfiança. Aventureiros independentes também não são vistos com bons olhos principalmente por andarem freqüentemente com magos, mas podem reverter esta situação através de feitos de valor. Não humanos são muito raros e jamais formam comunidades.

Apesar de todos estes fatores, o povo deste reino é honrado e muito ligado a leis e regras. Um nativo de Portsmouth sempre toma muito cuidado ao firmar tratos, acordos ou ao dar sua palavra a alguém, já que, se o fizer, irá cumprir o combinado, custe o que custar.

As poucas cidades de grande porte de Portsmouth podem ser consideradas menos povoadas que as dos outros reinos. Isso acontece porque muitos escolhem a vida de camponês nos vários feudos espalhados pelo reino.

As leis locais de proibição de magia garantem ao povo de Portsmouth conhecimento para reconhecer e detectar magos. Todos os personagens nascidos e criados aqui podem, com sucesso em um teste difícil de Sabedoria, Percepção ou outro

atributo semelhante, perceber se uma pessoa é um mago — mesmo que não exista nenhuma pista visível. Esse poder é puramente intuitivo.

Regente

Toda a estrutura e a própria existência do reino de Portsmouth se baseia numa única figura. Um único homem: o Conde Ferren Asloth (HUMANO, ARI7/MAG13, LM).

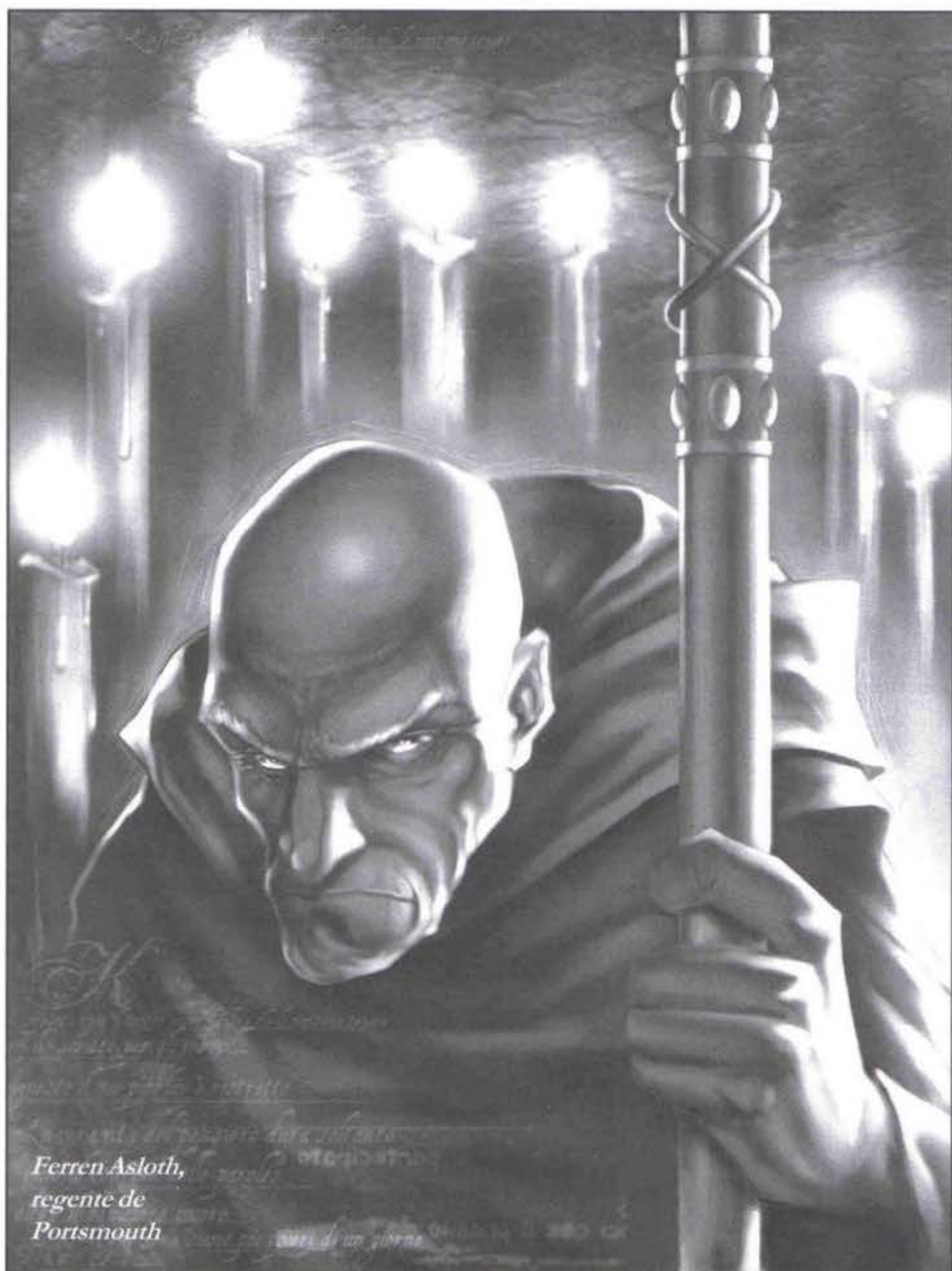
Ferren é o produto de séculos de lutas e maquinações da família Asloth em busca do poder. Nada ocupa sua mente além dos cuidados com seu reino e o sonho (em sua mente, cada vez mais próximo de virar realidade) de destruir Bielefeld. Para isso o conde — que não se importa de carregar o antigo título mesmo tendo sido promovido a regente — não mede esforços. Boa parte de seu tempo é gasto entre as paredes do Castelo Erynia, na capital, elaborando planos dentro de planos, estratégias e esquemas mirabolantes... todos com o objetivo de trazer a ruína ao reino vizinho.

O principal deles é desconhecido até por seus comandados mais próximos. Todos sabem que há décadas ele vem promovendo uma caçada sistemática e implacável contra magos residentes no reino, promovendo chacinas astutamente camufladas como atos criminosos isolados e prisões arbitrárias; desativando escolas e exilando aprendizes para outras partes do Reinado.

Ferren justifica suas ações através do argumento de que usuários de feitiçaria são criaturas traiçoeiras, malignas, corruptas e dispostas a usar seus poderes quase divinos apenas para trazer a desgraça a seus semelhantes. E, de certa forma, o conde não deixa de ter uma certa razão já que, secreta e surpreendentemente, ele próprio é um mago de poder considerável! Apesar disso, sua decisão de enveredar pelos caminhos da magia foi a contragosto, graças à um infortúnio acontecido quando ainda era jovem.

Ferren acredita que sua família foi amaldiçoada e que ele próprio esteja fadado a morrer sem deixar descendentes. Sua esposa foi morta pelo próprio conde em um acesso de fúria por não "conseguir dar a ele um herdeiro digno". Para reverter essa maldição, o conde procura por um lendário livro de magias, que teria poder para tanto.

Decorrência da maldição ou não, os anos não foram nada generosos com o conde. Calvo, de baixa estatura, magro, nariz adunco, dedos finos como garras, também tem as costas curvadas, o que lhe vale em Bielefeld o apelido depreciativo de "Velho Abutre". Seus olhos, de um azul límpido capaz de fazer inveja a muitos nobres, estão sempre semicerrados: após décadas passando noites inteiras sob a luz de velas lendo pergaminhos, a visão de Ferren vem diminuindo progressivamente e já traz problemas ao regente.

O conde sabe que precisa prolongar sua vida até que possa vencer a maldição e gerar um herdeiro numa verdadeira corrida

Ferren Asloth, regente de Portsmouth

contra o tempo. Os meios que utilizava anteriormente para retardar os efeitos da velhice já não funcionam com a mesma eficácia, o que tem feito o regente pensar em meios cada vez mais drásticos de conseguir seus objetivos...

Ferren Asloth compensa a falta de imponência física com o uso da magia. Sempre que aparece em público ele toma precauções para que ninguém perceba sua fragilidade e o vejam, de uma forma ou de outra, como uma figura de maior imposição e carisma. A força autoritária natural de sua voz grave e ressonante e seus discursos inflamados proclamados do parlatório localizado no Castelo Erynia, também contribuem para que suas leis sejam obedecidas e sua figura adorada.

Cidades de Destaque

Milothiann (Capital)

A capital de Portsmouth é a cidade mais antiga do reino e isso se reflete em tudo que se vê por lá. Suas ruas são estreitas e a maior parte das casas apresenta um estilo arquitetônico funcional, sem espaço para extravagâncias ou beleza. Há poucas decorações e as moradias praticamente se amontoam conforme a cidade cresce desordenadamente.

Apesar das aparências, a vida é bastante cômoda na capital de Portsmouth. A maioria dos cidadãos tem um bom padrão de vida. Mais do que em qualquer outro lugar de Portsmouth, aqui as leis são rígidas e inflexíveis.

Porém, Ferren sabe muito bem que precisa do apoio irrestrito da população da cidade e, portanto, toma algumas precauções bastante úteis no caso de sua aplicação.

As leis são sempre mais pesadas para estrangeiros. Quando é necessário humilhar alguém ou mostrar como exemplo de criminoso publicamente, é sempre um forasteiro o escolhido. Isso reforça o sentimento de patriotismo e a propaganda que insiste que os resto do Reinado pretende destruir a soberania de Portsmouth.

Cidadãos do reino presos por crimes mais pesados raramente são exibidos e sempre alardeados como traidores do reino. Isso faz com que a popularidade do regente atinja seu ponto mais alto na capital, principalmente se considerarmos que aqui é que se encontra o gigantesco Castelo Erynia, símbolo máximo do poder da família Asloth. Embora passe muito do seu tempo recluso, Ferren costuma aparecer em tempos difíceis na enorme sacada principal da fortificação para fazer discursos inflamados, exaltando seu povo e sua nação.

Apesar de pouco ostensivo e austero na aparência externa, o interior de Erynia é um espetáculo de luxo e beleza. Enormes tapeçarias cobrem as paredes. Candelabros de ouro sustentam as velas que iluminam as enormes galerias e estátuas e pinturas dos antepassados de Ferren Asloth estão espalhados em todos os lugares.

Além do próprio Ferren, estão estabelecidos no complexo a corte, os membros do Conselho e suas famílias, inúmeros servos e o grupo de soldados conhecido como a Elite. Trata-se de um grupo de duzentos soldados altamente treinados e doutrinados para proteger o castelo e, principalmente, Ferren Asloth. Talvez com a única exceção de Yuden, não existe nenhuma força mais leal a um regente do que a Elite. Todos os seus membros não só dariam a vida por Ferren e Portsmouth como acreditam que esta seria a maior das honrarias.

Um dos maiores escribas e historiadores de toda Arton, Cantriel Iliharinn (HUMANO, ESP7, LN) tem um estabelecimento exatamente aqui. Trata-se da loja conhecida como A Pena Divina. Embora cobre caro, Cantriel é capaz de decifrar boa parte da línguas artonianas. Infelizmente para os aventureiros a loja está raramente aberta. É que normalmente o escriba está ocupado, executando serviços para o regente.

Ith

Ao contrário de outras vilas e cidades de pequeno porte, Ith não surgiu graças à política de distribuição de lotes de terra para nobres, utilizada durante tanto tempo em Portsmouth. Muito pelo contrário. Já havia um pequeno acúmulo de casas quando o Castelo Wallach, sede da administração local, passou a ser construído. A diferença é que ali não seria o lar de um nobre comum.

Harghan Trozik (HUMANO, GUE10, CM) foi, durante muito anos, o líder da Garra da Harpia, um famoso grupo mercenário. Ele e seus comandados sempre foram conhecidos por serem implacáveis e cruéis, mas também por servirem o regente e o reino de maneira exemplar. Mais de uma vez o bando foi responsável por feitos de suma importância como sufocar supostas manifestações rebeldes, combater grupos de aventureiros vindos de outros reinos ou capturar magos perigosos. Como prêmio, o próprio Ferren Asloth ordenou que Harghan fosse elevado à posição de nobre e que lhe fosse dada de presente a área correspondente à vila de Ith para que pudesse proteger e administrar.

A presença do novo lorde e a construção do novo castelo, extremamente fortificado, mudou o destino da região. O crescimento acelerou e uma muralha foi erguida para proteger a cidade. Outros mercenários, criminosos fugitivos e contrabandistas amigos de Harghan passaram a freqüentar o lugar, transformando Ith num porto seguro para malfeitores.

Hoje tudo o que é ilegal e perigoso pode ser encontrado dentro das muralhas de Ith. Existem casas de jogos que aceitam apostas que vão desde poucos tibares até vidas humanas. A mais famosa delas é a Casa de Nimb, administrada por Valdanna Liliath (HUMANA, LAD5/BRD5, NM), uma mulher de rara beleza e crueldade. Entre as atrações da casa está uma pequena arena subterrânea onde magos capturados são drogados e obrigados a lutar entre si até a morte. Outro ponto de interesse é a Taverna do Basilisco, tida como a taverna mais perigosa de Portsmouth. Muitos aventureiros se interessam em conhecer o lugar por se tratar de um dos principais pontos de recrutamento.

Embora atue de maneira quase independente, Harghan não teme qualquer intervenção da cúpula do reino, justamente por não se intrometer em assuntos fora dos limites de sua cidade.

Cambur

Cambur é uma cidade de pequeno porte e a última de alguma relevância nas proximidades da fronteira com Bielefeld.

Governada pelo Lorde Fandor Anthallas (HUMANO, ARI6, NB), nobre ex-membro do Conselho de Portsmouth, a cidade sempre foi a primeira linha de resistência contra os Cavaleiros da Ordem da Luz e a de população com maior intolerância contra estes servos de Khalmyr. Foi nos arredores de Cambur que dois cavaleiros foram atacados e mortos há pouco mais de um ano, quase gerando um incidente de proporções catastróficas. Lorde Fandor foi quem mais defendeu Portsmouth quando o caso foi levado à Deheon e foi justamente por causa de seus esforços que o caso não teve maiores conseqüências para o reino. Mal sabia ele que sua postura estaria prestes a mudar radicalmente.

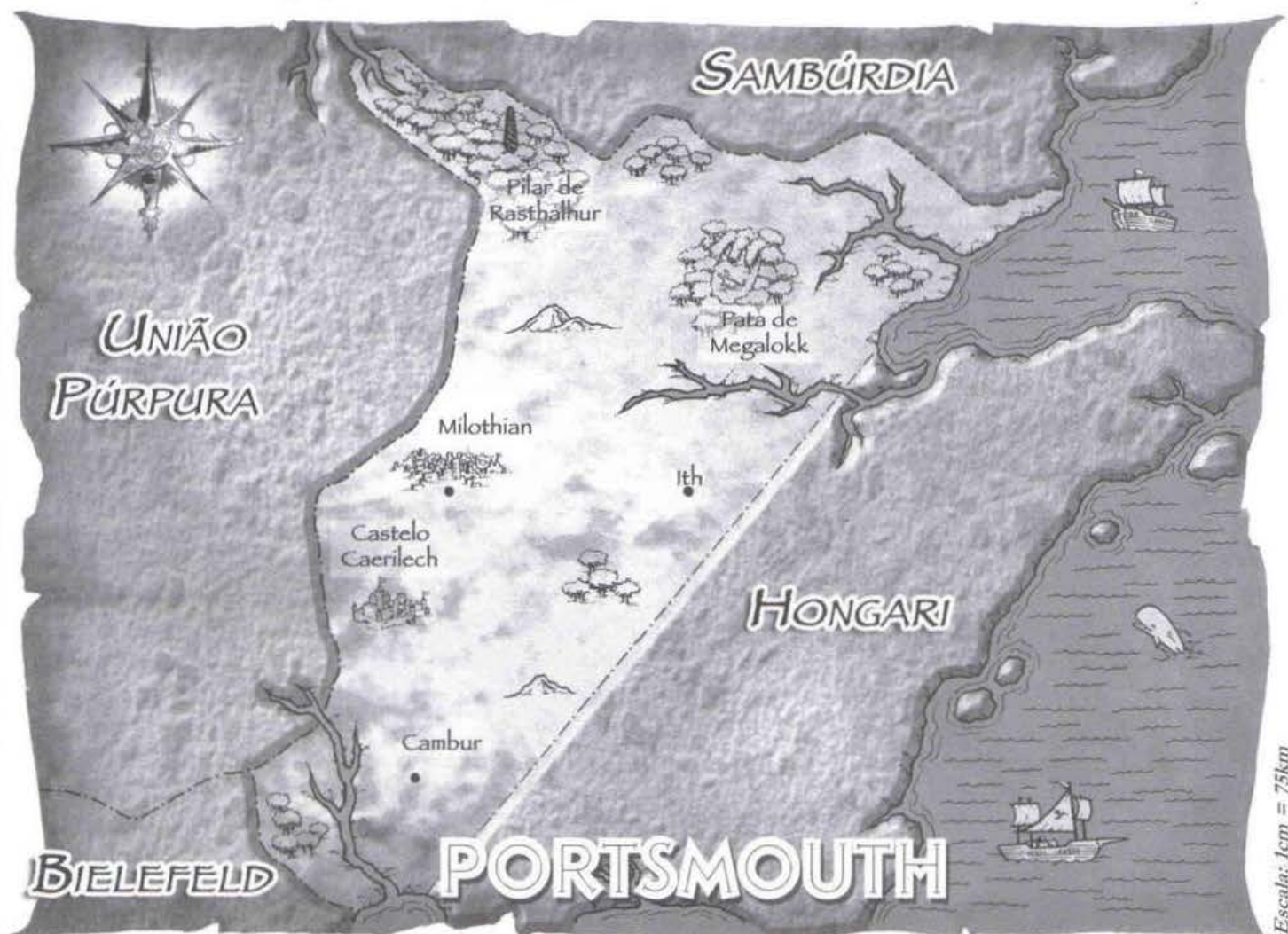
Há cerca de seis meses um infeliz acidente ocorreu na região da cidade. O filho de Parshun Kartek, um comerciante local, foi morto acidentalmente por um nobre, Haell Ravere, enquanto este caçava nos bosques das redondezas. O caso foi levado até Lorde Fandor , que por sua vez o encaminhou até o conselho de Portsmouth. Como era de se esperar, a morte foi classificada como acidental e o nobre, absolvido, mudou-se para a capital.

Parshun, revoltado e corroído pela dor da perda, resolveu que alguém devia pagar pelo que lhe havia acontecido. Assim, o comerciante contratou um grupo de bandidos para seqüestrar Ariek Anthallas, o filho do lorde. Embora tenha levado tempo para ser executada, a operação foi um sucesso. Ou quase isso.

Percebendo o valor do jovem que haviam capturado e sabendo que poderiam obter muito mais do que o comerciante havia lhes oferecido, os bandidos executaram Parshun e assumiram o controle da negociação. O preço do resgate exigido foi mais do que ambicioso: 30.000 peças de ouro e saída livre para fora de Portsmouth.

Fandor, com a ajuda de sua pequena guarda e de aventureiros contratados tentou encontrar o esconderijo dos malfeitores mas não teve sucesso. Em seguida pediu ajuda ao conselho do reino, mas teve suas súplicas ignoradas pela corte. Hoje, decepcionado e abatido, o lorde já admite a seus poucos confidentes a intenção de recorrer a seus maiores inimigos: os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Em vista dos últimos acontecimentos, Fandor tem revisto seus conceitos e começa a aceitar que a má imagem dos cavaleiros em Portsmouth se dá muito mais pela propaganda negativa feita por Ferren Asloth do que pelas ações dos próprios servos de Khalmyr. Sua idéia é viajar incógnito para Norm e negociar o envio de um destacamento para Cambur.

A operação é arriscada não só pelo fato dos bandidos terem em mãos o filho do lorde (que pode ser morto a qualquer momento), mas também pela intolerância do povo da cidade

com relação aos cavaleiros. Caso o plano dê resultados, Fandor se compromete a fazer o possível para desfazer o mal provocado pelas mentiras contadas por Asloth e, posteriormente, quem sabe até defender uma anexação da cidade a Bielefeld, reduzindo assim o território de Portsmouth. Logicamente todas estas idéias não podem chegar aos ouvidos do regente de maneira alguma. Caso isso aconteça, parece certo que Cambur deverá procurar um novo lorde para cuidar de seus interesses.

Geografia

Pata de Megalokk

Talvez um dos pontos mais misteriosos de Portsmouth, a Pata de Megalokk é uma enorme clareira localizada na parte sudoeste do reino. Seu formato lembra vagamente a pata de um animal reptiliano de grandes proporções. Isso deu origem à lenda que diz que dali Megalokk, o deus dos monstros, partiu para seu próprio plano quando teve fim a era em que suas crias dominaram Arton. A "pegada" seria o resultado de seu impulso para alçar-se aos céus de Arton.

No centro da clareira há uma estátua de granito representando uma criatura de aparência dracônica, dotada seis patas e duas cabeças coroadas. A figura é toda decorada com centenas de pedras preciosas das mais raras variedades. Acredita-se que a estátua tenha sido esculpida ainda pelos bárbaros que habitavam a área antes da colonização.

É certo que a presença de objeto tão valioso já atraiu a presença de inúmeros ladrões, mas não se sabe o porquê, até hoje nenhuma pedra foi extraída. O que se sabe com certeza é que, vez ou outra, corpos semi-devorados são encontrados próximos da misteriosa figura...

Outros Pontos de Interesse

Castelo Caerilech

Caerilech Gotravon (HUMANO, MAG15, NB) é hoje o maior mago presente dentro de Portsmouth. Não é de se surpreender que tal posição esteja lhe trazendo sérios problemas.

Durante algum tempo Caerilech e seu castelo permaneceram fora da política anti-magia do conde Ferren Asloth. Porém, a calmaria nada mais era que um sintoma da tática paciente do atual regente. Primeiro Ferren tentou minar as fontes de suprimento da região, financiando grupos de salteadores e mercenários para atacar caravanas de comerciantes e pequenas vilas próximas. Membros do grupo secreto Graath fizeram ataques mágicos queimando plantações e deixando "provas" que incriminavam Caerilech e seus discípulos.

Ferren esperava que estas providências por si só fossem suficientes para acuar e obrigar ao menos o mago para o exílio. Mas nada disso deu resultados.

Sem alternativas, o regente convocou seus principais mercenários e ofereceu uma generosa recompensa pela captura de Caerilech e a tomada de seu castelo. Desde então, o mago trancou-se com seus discípulos em sua fortificação e tem dedicado todos os seus esforços em defendê-la. Aqueles que testemunharam os combates travados nas muralhas, disseram-se impressionados com o poder de Caerilech. Dizem que, freqüentemente, criaturas de outros planos são convocadas para lutar contra as forças de Ferren.

Mesmo com todo o perigo, a cobiça pela recompensa e a esperança de encontrar tesouros mágicos de valor incalculável dentro do castelo têm atraído cada vez mais interessados.

Ultimamente correm boatos de que existe um túnel que liga a fortificação a uma saída a uns vinte quilômetros da região. Rastreadores têm passado dias e noites procurando esta passagem mesmo sem saber se o fato é real ou não.

Apesar da distância entre os dois reinos, o conselho dos magos de Wynlla está atualmente procurando um meio efetivo de interceder no conflito, mas vem esbarrando em entraves políticos e burocráticos. Alguns mais inconformados já declararam que, se a situação persistir, irão passar por cima destes obstáculos e agirão por conta própria mesmo correndo o risco de sofrer algum tipo de punição por passar por cima da autoridade de Deheon.

Pilar de Rasthalhur

Situado no meio das florestas no norte do reino, o Pilar de Rasthalhur é tido como um dos maiores monumentos localizados em Portsmouth. Quem o vê à distância pode achar que se trata de uma imensa torre, e não de uma escultura. A enorme construção cilíndrica foi totalmente esculpida em pedra negra e inúmeras figuras e caracteres a decoram, contornando-a como uma espiral.

Existem diversas versões para o surgimento da peça que, dizem, se encontrava na região desde antes da colonização. Alguns acreditam que se trata de uma obra esquecida do finado escultor Shikor Rasthalhur, conhecido por ter vivido como um eremita toda a sua vida e ter mostrado ao mundo pouquíssimos de seus trabalhos. Outra explicação, é que o pilar seria um presente da deusa Tenebra para o futuro povo de Portsmouth. Embora a última hipótese seja defendida oficialmente, entre o povo do reino é o nome do suposto escultor que dá nome à construção.

O que ninguém sabe é que o objetivo do Pilar de Rasthalhur é muito mais secreto e sinistro. Trata-se de uma prisão construída magicamente pelos Graath à pedido do Conde Ferren Asloth. Sem portas nem janelas, o lugar só pode ser adentrado por membros da organização secreta, capazes de distinguir entre os vários símbolos gravados que, combinados, formam a palavra mágica que permite o teletransporte para dentro do pilar. É lá dentro que se encontram os principais oposicionistas, magos e aventureiros presos pelas forças de Ferren. Dia e noite o lugar é patrulhado por mercenários com a desculpa de que estão "vigiando um lugar sagrado". Até onde se sabe, ninguém jamais foi capaz de escapar do Pilar de Rasthalhur.

Guildas e Organizações

Graath

O Graath é um grupo extremamente secreto composto de magos à serviço do regente Ferren Asloth. O nome, que significa "silencioso" em Lalkar, diz respeito ao cuidado e a sutileza com que eles executam suas missões.

Para aqueles acostumados com magos comuns, a visão de um graath costuma causar espanto. Eles se vestem totalmente de cinza, geralmente com mantos abertos nas laterais e calças leves para facilitar o movimento. Em geral carregam algum tipo de arma, normalmente arco ou espada longa, e têm o rosto coberto por uma espécie de véu feito de finos anéis de metal interligados.

Por causa destas características, é de se suspeitar que poucos membros sejam magos puros: a maioria deve pertencer a uma ou mais classes. Os graath raramente falam e o tom de voz de todos é praticamente o mesmo. Sua obediência às ordens de Ferren Asloth é absolutamente incondicional. E não é de se estranhar, já que ninguém se torna um graath por livre e espontânea vontade.

Quando Ferren ouve falar de algum aventureiro de grande potencial ou, pretende eliminar um perigoso oposicionista capturado, ele o leva até as masmorras de seu próprio castelo e realiza um intrincado ritual que mina a resistência e a força de vontade do alvo, tornando-o alvo fácil para suas táticas de lavagem cerebral. Depois, o novo recruta é treinado pelos outros graath e incorporado ao grupo.

Por causa disso o número de membros ainda é pequeno, dada a complexidade do ritual e a raridade de alvos que preencham os rigorosos pré-requisitos exigidos pelo conde. Ferren toma muito cuidado na hora de utilizar seus agentes e só o faz em ocasiões muito especiais. Atualmente não há meios efetivos de se provar a ligação entre o regente e os graath. Muito pelo contrário.

A fim de despistar qualquer suspeita, Ferren divulgou amplamente a existência do grupo como "um bando de rebeldes dispostos a destruir a ordem do reino" e passou a contratar aventureiros para combatê-los. O plano tem dado certo, já que nenhum graath foi capturado e mais de um aventureiro incômodo já foi eliminado...

Círculo de Gravardes

Criado recentemente por Ahik Gravardes (HUMANO, MAG8, NB), um ex-discípulo de Caerilech Gotravon, o Círculo é a primeira resistência organizada composta de magos contra o regime de Ferren Asloth. Trata-se de um grupo secreto empenhado em minar as forças do regente e desmascarar suas atividades ocultas. O Círculo está em atividade nas principais cidades do reino, apesar do número ainda diminuto de membros. Ahik é, atualmente, o único a desconfiar de uma ligação entre Ferren Asloth e os Graath, embora sequer suspeite que o próprio regente também é um mago.

O grupo também tem se empenhado bastante no estudo de novas formas de executar magia sem a utilização de palavras ou gestos. Novos membros só são aceitos no Círculo mediante indicação de algum membro. Mesmo assim, inúmeros testes e exames são realizados no candidato para garantir que não se trata de um espião. Atualmente o Círculo considera a possibilidade de incorporar espiões especializados em suas fileiras, a fim de aumentar a eficiência na hora de obter novas informações sobre as atividades do regente. Isso só não aconteceu porque muitos têm medo de admitir não-magos dentro do grupo. A principal objeção vem do próprio Gravardes. Ele tem mostrado sinais de paranóia e tende a desconfiar de qualquer novato envolvido nas atividades do grupo.

Há algumas semanas, o Círculo enviou um emissário até o reino de Wynlla. O objetivo é conseguir apoio contra o injusto regime de Ferren Asloth. Negociações com os Cavaleiros da Ordem da Luz também estão em pauta, mas a falta de confiança destes nas forças arcanas dificulta bastante uma resolução favorável ao Círculo. Gravardes e seus companheiros também pretendem em breve interceder no conflito entre os grupos mercenários do reino e o mago Caerilech. Até onde se sabe, Ferren Asloth ainda não teve notícias das atividades do grupo, mas todos sabem que os informantes do conde podem se encontrar nos lugares mais inesperados...

Grupos Mercenários

A existência e importância dos grupos mercenários em Portsmouth talvez seja uma das características mais curiosas à respeito do reino. Ao contrário de todos os membros do Reinado, que possuem exércitos bem organizados compostos, principalmente, por cidadãos voluntários, Portsmouth tem nas forças mercenárias sua principal linha de defesa. O pequeno exército oficial do reino é composto apenas pelo conjunto das tropas particulares de cada lorde, e só é acionado em caso de extrema emergência.

Os bandos mercenários mais antigos foram atraídos ainda na época em que Portsmouth era um condado. Isso se deu porque Ferren Asloth temia uma espécie de "golpe militar" caso tentasse formar seu exército com os antigos cidadãos de Bielefeld, seu reino rival. Sua idéia inicial era usar os mercenários apenas para garantir a estabilidade até que pudesse ganhar a confiança plena de seu povo e aí então formar uma força de combate digna e leal. Mas o tempo foi passando, mais bandos foram atraídos e Ferren Asloth acabou se surpreendendo com a lealdade de seus líderes. Graças aos pagamentos altos e rigorosamente em dia.

Além disso, os grupos mercenários sempre gozaram de imensos privilégios em Portsmouth. Todo bando sancionado pelo regente tem direito à exploração de masmorras (e de manter consigo 30% do que encontrarem) e são tratados como autoridades. Muitos abusam desse último direito, mas Ferren não parece se importar, deixando qualquer medida ou resolução à cargo do lorde local mais próximo de onde o problema aconteceu.

Existem poucos bandos independentes. Estes são vistos

A caça aos magos em Portsmouth

em Portsmouth: Keenn e Tanna-Toh.

Por se tratar de um reino onde a educação é extremamente valorizada, a deusa do conhecimento alcança altos níveis de popularidade. Toda cidade de médio ou grande porte e cada conjunto de vilas próximas tem um templo dedicado à Tanna-Toh e destinado à educação dos moradores.

Apesar disso, os clérigos da deusa provenientes de Portsmouth não são vistos com bons olhos pelos membros da ordem residentes em outros reinos. Isso acontece porque boa parte das informações que eles ensinam à respeito da história de Arton, do Reinado e da magia no mundo são distorcidas para condizerem com a visão xenófoba, ufanista e preconceituosa defendida pelo regente.

Por sua importância dentro do esquema montado por Ferren Asloth, servos de Tanna-Toh têm altíssima reputação dentro dos limites do reino e muitos gozam de privilégios reservados apenas aos nobres de mais alta estirpe.

Keenn, por sua vez, assume não só seu aspecto como deus da guerra no sentido de lutar pelo que se acredita e defender o que é seu com unhas e dentes, mas também o de patrono da justiça dura e correta.

Entre os que o vêem dessa forma existe um consenso geral de que Khalmyr é um falso deus, corrompido e fraco. Costuma-se dizer que por causa de sua devoção irrestrita, Keenn teria garantido ao povo de Portsmouth um espírito de luta maior do que o de qualquer outro povo do Reinado. Daí o ditado: " Por seu povo, um homem de Portsmouth é capaz de morrer mil vezes."

com extrema desconfiança e tratados como criminosos. Normalmente os mercenários se vinculam diretamente ao regente ou a algum lorde local. Também não é raro o caso de um líder que ganha um título de nobreza e o direito de construir um castelo em terreno previamente apontado, graças a seus feitos (como Warren Kendryll, do Bando da Águia Negra, por suas vitórias contra os Cavaleiros da Ordem da Luz) ou através de ataques e manipulações.

Atualmente o mais notório grupo de mercenários é o Mantícora, especializado na caça e extermínio de magos. Liderado pelo veterano guerreiro Ariann Zivillier, o bando costuma agir na região entre a capital Milothiann e a cidade de Ith.

Divindades Principais

Somente dois deuses são cultuados com mais freqüência

Encontros

Portsmouth praticamenta compartilha com Bielefeld a mesma flora e fauna local, com a clara exceção de não possuir uma grande costa marítima.

Um dos maiores riscos do viajante ainda é representado por assaltantes, apesar das constantes patrulhas e do governo insistir que o crime foi praticamente erradicado na região. Outra razoável ameaça é justamente aqueles que deveriam evitá-las, ou seja, os grupos de mercenários, contratados pelo conde como seu exército e milícia, mas que por vezes acaba procurando "outras fontes de rendas mas fáceis", abusando da autoridade que lhes foi concedida.

Incursões de bárbaros saqueadores não são raras também, principalmente de nativos de certos reinos da União Púrpura, que ainda guardam algum ressentimento com o povo de Portsmouth.

Os poucos confrontos com criaturas selvagens podem ser classificados como "normais". Lobos, ursos e grandes felinos predadores não são exatamente tímidos e chegam a atacar pessoas que entrem em seus territórios de caça. Outros animais "comuns", que podem ser encontrados em matas e florestas temperadas, como javalis, serpentes e algumas variantes gigantes deles, também podem ser encontradas.

Em termos de monstros e outras criaturas sobrenaturais, o reino é bem pobre. Cada ocorrência dessas seres é um caso único, geralmente escondidos em locais específos, como cavernas ou esconderijos. Mas não faltam a população inúmeras histórias de mortos-vivos diversos, como uma prova da "terrível" obra dos magos. Ironicamente, boa parte desses mortos-vivos teria sua existência graças a perseguição das forças armadas do próprio Conde Asloth.

Aventureiros

Ser um aventureiro em Portsmouth não é nada fácil. Mesmo para os nativos do reino, agir de forma independente acarreta em inúmeros problemas graças à intensa fiscalização do governo local, sempre atento aos tesouros coletados em suas andanças.

Guerreiros têm bastante espaço dentro dos grupos mercenários já estabelecidos. Filiar-se a um destes bandos é provavelmente o meio mais fácil de se aventurar em Portsmouth. Rangers também são bem vindos e largamente utilizados na caça à criminosos dentro das extensas áreas florestais do reino.

Magos são discriminados, perseguidos e impedidos de usar seus talentos arcanos. Para executar qualquer magia é preciso utilizar-se de intrincados subterfúgios sob o risco de ser descoberto e condenado. Embora alguns ainda insistam em permanecer no reino contribuindo com organizações como o Círculo de Gravardes, a maioria prefere manter distância dos domínios de Ferren Asloth.

Ladinos encontram bastante mercado no campo da espionagem, principalmente à serviço do regente e seu conselho. Bardos têm seus talentos bastante apreciados entre os lordes locais e muitos viajam de feudo em feudo se apresentando em tavernas e esperando chamar a atenção de algum nobre.

HONGARI

O Reino dos Pequeninos

Região quase totalmente habitada por halflings, Hongari é o segundo maior reino não-humano do Reinado (o primeiro é Tapista).

Povo pacato, os "pequeninos" praticamente não se envolvem em intrigas e maquinações com os outros reinos. Mesmo sua participação nas politicagens do Reinado é quase inexistente: Tildo Didowicz, considerado o atual regente, não é mais que um mero representante da região. Seu poder de influência está longe de atingir cada vila de Hongari, e ele não se importa muito com isso.

Outrora uma terra de paz e tranqüilidade, hoje em dia Hongari é assolado por problemas. Além das abusivas taxas impostas por Portsmouth aos comerciantes, os halflings estão às voltas com o assédio cada vez maior de Severus, sumo-sacerdote de Hyninn. Como se não bastasse, há a profecia da alta clériga Yanna Gaugins sobre um ataque da Tormenta.

Para coroar a situação, sombras do passado retornaram à Hongari: os Filhos de Hyninn, uma subdivisão da raça halfling. Os contatos têm sido amistosos até agora, e parece que eles vieram para ficar. Apesar disso, nenhum Filho explicou até agora o porquê do retorno, dando margem a muitas histórias.

Embora seja habitado principalmente por halflings, é neste reino que se situa a mundialmente famosa Triunphus, cidade atingida pela bênção-maldição de Thyatis, o deus da ressurreição. Existem também vários vilarejos humanos menores.

História

A origem de Hongari está intimamente ligada à própria origem dos halflings, conforme é contada por eles. Tudo começou quando o mundo era jovem, e os deuses começaram a povoar o mundo. Hyninn foi proibido por Khalmyr de criar sua própria raça. Mas o Trapaceiro, com toda sua esperteza, criou os halflings originais, ladrões e trapaceiros naturais.

Para evitar ser descoberto, diminuiu seu povo e escondeu-os em sua lança. Avisado por seu cavalo Pégaso, Khalmyr descobriu a existência dos halflings, e desafiou Hyninn para uma batalha. Durante o embate que se seguiu, Hyninn arremessou sua lança com tanta força que acabou errando e acertando Arton. Dessa forma, formou-se a península chamada Lança de Hyninn e dela surgiram os halflings, ainda encolhidos.

Ao ver que a raça criada por Hyninn era pequena e inofensiva, Khalmyr começou a rir. Sua gargalhada titânica fez com que a terra tremesse, e na Lança de Hyninn surgiram pequenas colinas. Esse seria o lar dos halflings. Khalmyr perdoou parcialmente Hyninn (como punição, ele nunca poderia ser a divindade principal dos halflings) e deixou os pequeninos em paz.

Mas os primeiros halflings não possuíam pensamentos uniformes. Todos tinham como objetivo principal o conforto, mas os meios como queriam atingi-lo eram diferentes. Uns desejavam roubar na calada da noite e serem sustentados pelo trabalho de quem fosse tolo o bastante; outros achavam que o esforço deles mesmos é que traria o conforto que todos desejavam. Depois de acaloradas discussões, os grupos se separaram. Os primeiros, que ficariam conhecidos como Filhos de Hyninn, construíram barcos e partiram pelo Grande Oceano. Os últimos, se mantiveram por milênios nas Colinas e áreas próximas, guardados contra bárbaros e monstros pelos

dizimou a cidade e seus habitantes, sendo que o único sobrevivente foi o sumo-sacerdote de Thyatis, Krilos. O clérigo, desesperado, sacrificou-se para que os habitantes da cidade pudessem tornar a viver, para que ganhassem uma nova chance. Então, Thyatis lançou sobre a cidade uma benção, que também seria uma maldição: qualquer pessoa que morresse lá retornaria à vida, mas nunca mais poderia abandonar a cidade.

O tempo passou, mas os halflings pouco mudaram. Sua vida pacata e sedentária nunca mais teve outros grandes acontecimentos, salvo as primeiras passagens de Vectora. Isso, até tempos recentes. Há alguns anos, o Condado de Portsmouth foi elevado à categoria de reino. Uma das primeiras medidas do Conde Ferren Asloth foi impôr taxas de pedágio a viajantes partindo de Hongari para outros pontos do Reinado. As razões disso são desconhecidas, mas os impostos têm aumentado a cada dia.

Outro problema atual é o sumo-sacerdote de Hyninn, Severus. Líder de uma das mais importantes guildas criminosas de Triunphus, o clérigo tem ganhado controle sobre o comércio em toda a região. Quando ele obtiver o controle total, ganhará poder sobre os próprios halflings. E isso não é nada bom, pensam acertadamente os pequenos. Como se não bastasse, a alta clériga Yanna Gaugins profetizou um ataque da Tormenta nas Colinas. Poucos sobreviveriam, e esse seria o fim da felicidade e prosperidade de Hongari.

O fato mais recente em Hongari é o retorno dos Filhos de Hyninn. Vindos do mar, em barcos semelhantes aos usados pelos halflings pescadores, os Filhos se assentaram em regiões litorâneas e alguns já vivem em áreas florestais do reino. Diferentes dos halflings "normais", os Filhos são magros, embora sejam do mesmo tamanho de seus parentes. Usam calçados e cabelos compridos, e parecem ser ladinos por excelência. Os primeiros contatos têm sido amistosos, e parece que os halflings agora terão uma companhia constante de parentes que quase não se lembravam mais...

Halflings são um povo pouco aventureiro

druidas das florestas. Esses eram os Amigos de Marah, e nessa época o nome Hongari ("Terras da Felicidade", no idioma halfling) foi dado à região.

E os anos se passaram, até o primeiro contato com os humanos, no ano 1.022 do Calendário Élfico. Os humanos e os halflings se deram muito bem — até mesmo o idioma halfling parecia ser apenas um dialeto do Valkar! Assim, em 1.026, iniciou-se a construção da cidade de Triunphus, uma fortaleza no meio das florestas de Kaiamar, onde os humanos viveriam sem causar problemas ao modo de vida halfling ou à floresta em si.

Mas não havia paz reservada para Triunphus. Quase cem anos depois, uma terrível besta flamejante despertou, com um terrível grito que mais tarde nomearia a criatura: Moóck. O monstro

Clima e Terreno

O clima de Hongari é agradável, temperado e ideal para atividades pastoris. As estações são bem demarcadas, com frio e chuvas no inverno e bastante sol no verão. O reino é extensivamente florestal. As Colinas dos Bons Halflings se situam na Lança de Hyninn, mas há outras formações de colinas pelo reino,

bem como campinas e planícies. Na região próxima à Triunphus há alguma atividade vulcânica; sabe-se de pelo menos um vulcão (inativo) na região.

Fronteiras

Hongari situa-se na península florestal conhecida como a Lança de Hyninn, mas engloba toda a região das florestas de Kaiamar. Estas florestas possuíam ligação com a Floresta dos Uivos Sinistros, em Portsmouth, mas essa ligação foi cortada com o tempo. A fronteira de Hongari com Portsmouth é fortemente guardada pelos soldados do Conde Ferren Asloth, tanto nas estradas quanto em regiões de menor trânsito.

População

290.000 habitantes, sendo que destes quase 70.000 habitam Triunphus. Halflings (76%), humanos (17%), sprites (3%), brownies (2%), elfos e outros (2%).

Os humanos de Hongari concentram-se principalmente em Triunphus, embora haja alguns vilarejos humanos menores. Os sprites se concentram principalmente nas florestas, possuindo pequenas comunidades. Já os brownies vivem à sua maneira, cooperando com os fazendeiros halflings em geral.

Há rumores sobre comunidades de elfos, centauros e outras criaturas silvestres nas florestas de Kaiamar, embora apenas os druidas da região possam dizer com certeza.

Graças à influência de Thyatis sobre o reino, muitas pessoas nascidas e criados em Hongari (halflings ou não) conhecem uma prece que permite conversar com os mortos: na presença do cadáver, ou sobre seu túmulo, o nativo pode fazer a uma pessoa morta uma única pergunta, que será respondida telepaticamente apenas com "sim" ou "não". Não é permitido fazer outra pergunta para o mesmo morto, mas outras pessoas também podem fazer suas próprias perguntas (desnecessário dizer que os mortos em Hongari não descansam lá muito bem...).

Regente

O prefeito atual das Colinas é Tildo Didowicz (HALFLING, GUE7, LB), um ex-aventureiro. Vindo de uma família de excelentes prefeitos, Tildo é considerado um dos melhores prefeitos que houve. Tildo organizou censos, distribuiu honestamente recursos e assentou disputas. Mas, parece que problemas não faltam para ele.

Tildo tem estado às voltas com política interna e externa. Recentemente, viajou até Milothiann para tratar com Ferren Asloth sobre os impostos abusivos, mas recebeu apenas uma porta na cara. Ao retornar, recebeu a notícia do retorno dos Filhos de Hyninn; partiu imediatamente para uma das vilas dos "forasteiros", onde fixou um tratado em que os recém chegados se comprometeriam a acatar as leis locais. Mas chegam mais "forasteiros" a cada dia, e Tildo tem tido muito, mas muito trabalho.

Cidades de Destaque

Colinas dos Bons Halflings (capital)

Por ser o lar ancestral da raça, as Colinas são consideradas a capital do reino dos halflings. Um lugar de difícil acesso e sem grandes recursos, como ferro ou ouro, esta terra pacífica e bela não atrai grandes atenções externas.

Nenhuma das colinas se ergue mais de 500 metros acima do nível do mar. O "mar" de colinas de estende até onde a vista alcança, emoldurado pelo céu. Os halflings das Colinas possuem grandes rebanhos de ovelhas, e também criações de pôneis e outros animais de pequeno porte, como galinhas e perus.

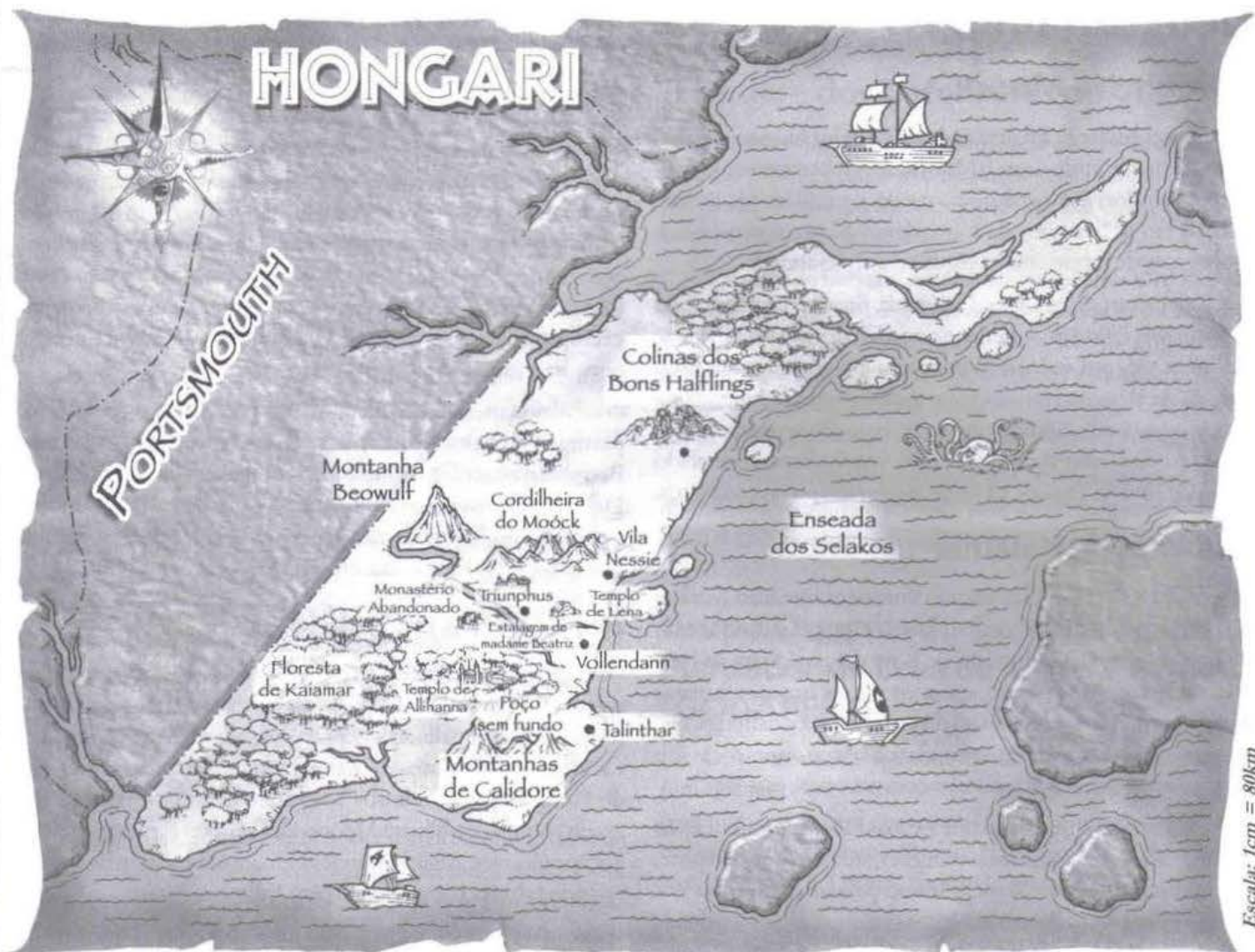
As habitações são escavações nas encostas das colinas, todas com vários aposentos bem mobiliados. Muito limpos, os halflings possuem até mesmo um sistema de esgotos rudimentar, que leva os dejetos para câmaras contendo vermes-da-carniça sempre famintos.

Muitas plantações de tabaco se espalham pelas Colinas, já que o produto mais popular da região é o charuto. Eles são fabricados em pequenos galpões, onde também são encaixotados e enviados para toda parte. As Colinas também são o centro de divertimentos dos halflings, contando com tavernas, casas de diversão, teatros de bonecos e muitos outros. Vectora passa por toda a extensão das Colinas, fazendo uma única parada para a compra de fumo e a subida de turistas e compradores.

Triunphus

Uma das quatro cidades mais importantes do Reinado, Triunphus é especialmente reconhecida por sua condição. Guardada por imensas muralhas impenetráveis e uma invejável cavalaria de grifos, a cidade é cercada por mistérios (e pelas florestas de Kaiamar).

Graças à benção-maldição de Thyatis, qualquer pessoa que morra dentro da cidade ou nas proximidades é devolvido à vida, mas nunca mais poderá sair da cidade. Isso não seria um grande problema, se não houvessem os freqüentes ataques do Moóck. Os habitantes já se acostumaram com o cativeiro, apesar de tudo. A cidade é um expoente do comércio e é extremamente organizada.

Alguns habitantes locais são especialmente famosos: aqui vive o mago Salini Alan (HUMANO, MAG17, LN), em sua famosa torre; o Oráculo, escondido em algum lugar da Parte Velha da cidade; Magoor (HUMANO, LAD1/CLG15, NB), o sumo-sacerdote de Thyatis, acolhendo e aconselhando estrangeiros que morrem na cidade; Severus (HUMANO, LAD5/CLG10, CN), sumo-sacerdote de Hyninn e chefe de uma das três guildas criminosas de Triunphus; a maga conhecida como Madame Stefania (HUMANA, LAD4/MAG10, N), também chefe de uma guilda criminosa; e Gnaeus (HUMANO, LAD12, CM), um traiçoeiro ladrão que matou o próprio pai para conseguir o posto de chefe de guilda. É na cidade também que suposamente se encontrava, incógnita, a fugitiva Princesa Rhana (HUMANA, GUE 2/LAD 2, CB)— até ser

libertada com a ajuda de um grupo de heróis.

Alguns locais de destaque na cidade são o Palácio Municipal, o misterioso Monolito, o muito freqüentado Templo de Thyatis, a Arena de Jogos, a Praça Comercial, e o Ancoradouro de Vectora.

Talinthar

Situada nos pés das Montanhas Calidore, a vila pesqueira de Talinthar foi fundada há mais de 200 anos por um grupo de aventureiros, desejosos de um lugar para se assentarem. A vila cresceu, e hoje em dia mantém comércio com Triunphus, Vollendann e com aldeias espalhadas pelas ilhotas da Baía dos Náufragos.

Talinthar é conhecida por ser um melhores portos da região. Graças à um pequeno farol, os barcos que viajam para a região raramente se perdem. O farol foi uma melhoria introduzida pelo elfo-do-mar Unnil (ELFO-DO-MAR, RNG4/ESP4, LN), que depois de certo incidente acabou aclamado protetor da cidade, fixando-se por lá. O elfo é parte do Conselho Regente da cidade.

Vollendann

Fundada na mesma época que Triunphus, Vollendann é uma próspera cidade portuária. Situa-se na foz do rio Krilos, que corta Triunphus. Muitos barcos da cidade transportam suprimentos rio acima, e o comércio com a cidade proibida é mantido graças ao rio.

Os habitantes da cidade temem Triunphus, e evitam-na ao máximo. Segundo os moradores de Vollendann, a cidade foi amaldiçoada por Thyatis, que não é um deus benevolente como muitos pensam. Por outro lado, a cidade conta com muitos devotos do Grande Oceano, possuindo inclusive um dos poucos templos a esse deus no "mundo seco".

Vila Nessie

Um típico exemplo de vilarejo halfling. A Vila Nessie fica aos pés das Cordilheiras Moóck, sendo muito visitada por aventureiros em busca do covil do Moóck. A vila é composta por diversas casas baixas, algumas tocas escavadas nas colinas e duas construções "para gente grande". Estas são as estalagens locais, a Estalagem da Buggy e a Estalagem da Flor de Lis. As estalagens são vizinhas e concorrentes acirradas.

Existem muitas histórias nessa vila sobre um monstro marinho que vive nas praias da região. Por esse motivo, as crianças halflings são proibidas de ir à praia, e nenhum adulto se aproxima de lá. Se isso é verdade ou não, cabe a algum aventureiro descobrir...

Geografia

Cordilheira Moóck

Esta cordilheira foi nomeada assim pelos humanos pois é a cordilheira de onde surge o Moóck, de tempos em tempos. O terreno é ruim, e ninguém se assenta na região. Os únicos animais são os besouros do fogo, alguns pássaros marinhos e águias, mas de modo geral a cordilheira é desabitada.

Talvez um dos motivos (além da provável presença do Moóck) seja o fato de saber que a cordilheira possui atividade vulcânica. Alguns vulcões já entraram em erupção durante a história de Hongari, mas durante toda a presença humana no reino, apenas um vulcão entrou em erupção, exatamente na época do despertar do Moóck. Este vulcão ficou conhecido como O Olho de Thyatis, e é muito explorado por aventureiros.

Florestas de Kaiamar

As Florestas de Kaiamar são uma denominação halfling para as formações florestais que cobrem a grande parte do reino além das Colinas. As Florestas de Kaiamar englobam os bosques de Tyanne e Willheim, e muitos outros bosques e matas da região. As Florestas possuem diversos vilarejos halflings, que freqüentemente se assentam em casas na árvore ou em tocas sob as árvores, às vezes utilizando árvores ocas para esse fim.

Essa região é guardada por vários druidas, mas estes são subordinados ao Arquidruida da região, atualmente uma sprite. As Florestas de Kaiamar incluíam no passado a Floresta dos Uivos Sinistros, em Portsmouth, mas a destruição desenfreada naquele local expulsou seus druidas e cortou as ligações entre ambas as florestas. Muitos druidas acreditam que o equilíbrio está ameaçado, e planejam algo contra Portsmouth.

As florestas de Kaiamar também são lar de tribos de centauros, alguns elfos solitários, ninfas, sátiros e muitas outras criaturas. A fauna e flora são ricas e exuberantes, um exemplo intacto de como as florestas eram antes dos humanos chegarem.

Enseada dos Selakos

A parte norte da Lança de Hyninn não possui colinas, e sim praias, extensas praias. Com uma areia fina, conchas e um cheiro de maresia, a Enseada dos Selakos é o refúgio de férias para os halflings. Vários vilarejos se espalham pela região, coletando ostras e crustáceos e vivendo do turismo dos halflings das Colinas. O mar da região é calmo, embora os visitantes são aconselhados a não irem muito fundo, devido aos selakos.

Apesar do nome, os selakos raramente atacam os banhistas. Ainda assim, atrapalham a navegação, colidindo intencionalmente com os frágeis barcos dos halflings para abocanhar presas fáceis. Às vezes, os aldeões halflings contratam aventureiros para dar um jeito nos selakos. Mas a solução sempre parece ser temporária, pois os selakos sempre retornam. Os halflings, supersticiosos, acreditam que há um templo submerso em louvor ao Selako Sangrento, uma divindade bárbara... mas, segundo os sábios, toda a região é local de reprodução para os selakos, sendo esse o real motivo de sua grande quantidade.

Montanha Beowulf

Esta montanha encontra-se isolada das cordilheiras Moóck, embora esteja razoavelmente próxima. Rumores dizem que esta montanha na verdade é um vulcão inativo, mas nem mesmo os halflings podem dizer se aquela montanha já entrou em erupção. Seu nome, Beowulf, vem de um halfling muito loroteiro (chamado Beowulf Defrenin), que sumiu de casa por vários anos e retornou para casa moribundo, jurando que havia encontrado ouro na montanha.

Vários grupos de aventureiros e caçadores de fortuna partiram para a montanha, mas nada foi encontrado. O nome Beowulf passou a ser associado à montanha, mas o sobrenome Defrenin foi para sempre difamado entre os halflings. Muito raramente um Defrenin vai usar esse nome! É nessa montanha que nasce o rio Krilos, que corta a cidade de Triunphus.

Montanhas de Calidore

Essas montanhas são parte de Hongari, embora os halflings nunca tenham dado grande atenção a elas. Por isso, elas levam o nome de seu primeiro explorador, um humano chamado Calidore. As montanhas têm clima ameno, semelhante ao resto de Hongari. Os estudiosos suspeitam que estas montanhas, assim como a cordilheira Moóck, também se formaram graças à ação vulcânica. Alguns vilarejos humanos subsistem na região, criando cabras e comerciando com Talinthar.

Outros Pontos de Interesse

Monastério Abandonado

Este monastério próximo a Triunphus é habitado pelo exótico monge tamuraniano conhecido como Mask Master (HUMANO, MNG3/CLG[KHALMYR]5, LN) e seu discípulo, o bárbaro Taskan Skylander (HUMANO, BRB4/PAL[KHALMYR]4, LB). Lá, o monge ensina religião e treinamento em combate ao bárbaro — e mantém-se oculto de seus inimigos. O local ainda está na área de efeito da bênção-maldição de Thyatis.

Não se sabe o que o monastério foi no passado. Os halflings da região sempre evitaram a área da floresta onde o monastério se situa, e nem mesmo os habitantes de Triunphus ousavam se aproximar. A simples presença do monastério costuma atrair aventureiros; para aqueles que buscam uma fuga de Triunphus, o monge pode ser uma valiosa fonte de informação.

Poço Sem Fundo

Em algum lugar das Montanhas Calidore, há um enorme poço. Com um diâmetro de quase 50 metros, esse poço é chamado de Poço Sem Fundo. Não sem motivo. Ao jogar uma pedra ou

outra coisa no poço, não é possível ouvir o barulho da queda. A conseqüência óbvia é que todos pensam que o poço não tem fundo.

Alguns contam que o poço foi escavado por um antigo povo que habitava as Calidore, para servir como cisterna d'água. Outros contam que na verdade o poço é uma das entradas para Doherimm, o reino dos anões. Os mais alarmistas acreditam que o poço é um portal demoníaco, de onde saem criaturas maléficas. Mas até hoje nenhum grupo de aventureiros retornou para contar o que há no poço...

Templo de Allihanna

Nos bosques de Tyanne, há um dos mais antigos refúgios druidas de Arton. O templo fica numa linda clareira, à beira de um lago límpido e claro. Guardado por vários druidas, este templo de Allihanna é um dos locais procurados por candidatos à druida, para receberem ensinamentos.

Fundado em épocas imemoriais por criaturas silvanas, como centauros e ninfas, foi graças à esse templo e à influência de seus druidas que as terras de Hongari nunca sofreram invasões de monstros. O templo é atualmente comandado pela sprite Thallina-Hroana(SPRITE, DRD[ALLIHANNA]13, N), atual druida das Florestas de Kaiamar. Thallina ganhou o posto derrotando em combate ritual o antigo druida, o halfling Falabem Thomin.

Templo de Lena

Aos pés da Cordilheira Moóck e a meio caminho de lugar nenhum, esse templo foi consagrado, um dia, à deusa Lena. Hoje, encontra-se abandonado. Conta-se que esse templo foi fundado por uma clériga de Lena na mesma época da fundação de Triunphus, e foi atacado pelo Moóck, mas não teve a mesma sorte da cidade: todos os seus residentes morreram.

O templo raramente é visitado, mas a Ordem de Lena tem grande curiosidade sobre o verdadeiro fim do templo. Muitos dizem que o templo é habitado por mortos-vivos muito diferentes, já que a força de Lena ainda tem poder sobre o templo.

Estalagem de Madame Beatriz

"Estalagem" é o termo ameno que os halflings dão à "casa de diversões adultas" de Madame Beatriz (HUMANA, ESP6, NM). A estalagem foi construída há mais ou menos 10 anos, e tornou-se um tanto popular entre os viajantes: serve tanto como estalagem (para aqueles que temem dormir em Triunphus), quanto como prostíbulo (para aqueles que querem alguma diversão barata). A casa conta com diversos quartos e é auto-suficiente, possuindo nos fundos uma horta e animais de criação, cuidados pelo halfling eunuco Jukim(HALFLING, PLEB4, N).

Madame Beatriz era cortesã em Milothiann, mas, por algum motivo, não gostava da cidade. Resolveu juntar as economias de sua vida e construir uma "casa para aqueles de corpos cansados", como ela mesma diz. Além de Madame Beatriz e Jukim, na estalagem vivem treze cortesãs – oito humanas, três meio-elfas, uma halfling e uma elfa.

Guildas e Organizações

A Ordem dos Defensores da Vida

Uma das maiores ordens monásticas do Reinado é também uma das poucas ordens não tamuranianas. Fundada em 1325 sob os auspícios de Lena e Marah, pelo halfling Granzé Xilovem, a ordem ensinava técnicas incomuns.

Misturando filosofia, meditação e combate, a Ordem prega que a vida deve ser protegida contra a violência desnecessária e bárbara. Por isso, seus membros aprendem os princípios da aceitação e técnicas de combate que voltam a violência do oponente contra ele mesmo. Baseada num monastério nas Colinas, seus membros são halflings, brownies, humanos e outros.

Contando com diversos noviços e muitos monges formados, a Ordem ainda é liderada pelo idoso Xilovem(HUMANO, MNG10, LN), que mantém-se surpreendentemente enérgico para sua idade.

Grupo Organizado Geral de Apoio ao Plantador de Erva de Fumo e Afins (GOGAPEFA)

Esta coalizão de agricultores de tabaco e outras ervas de fumo (canela, cravo, folhas de cerejeira) existe desde os primeiros contatos comerciais entre halflings e humanos, mas só se organizou definitivamente após o ingresso de Pimbo Froley (HALFLING, BRD5, LN)nas fileiras do grupo.

Pimbo criou novas rotas de comércio e incentivou a manufatura de charutos e fumo de corda, além da simples erva-de-fumo para cachimbos. Com isso, o GOGAPEFA passou a prosperar, e Pimbo se tornou o líder do Conselho Deliberativo do grupo.

Porém, os crescentes pedágios de Portsmouth e as pressões de Severus têm tido reflexos na GOGAPEFA. Quase metade de seus membros já estão sob a influência de Severus, enquanto outros, falidos pelo preço dos pedágios, têm vendido suas propriedades e partindo para outros reinos.

Os Filhos de Hyninn

Ainda que não possuam uma real organização, os Filhos de Hyninn são considerados como uma facção pelos halflings Amigos de Marah. De certo modo, isso é verdade. Depois da cisão entre os grupos, os Filhos de Hyninn construíram barcos na Enseada dos Selakos e partiram pelo Grande Oceano. O que encontraram além, nenhum diz, mas algo os forçou a retornar para Hongari.

O retorno dos Filhos começou há algum tempo, mas os contatos são recentes. Eles habitam pequenos portos na Enseada dos Selakos, enquanto outros já construíram vilas nas florestas de Kaiamar. Os Filhos de Hyninn chamam a si mesmos de halflings, e aos Amigos de Marah de "barrigudos" ou "pés de urso".

Eles possuem um senso de humor amargo e peculiar; são

magros, usam calçados e não possuem bigode ou barba. Os Filhos de Hyninn mantém sua filosofia original de "conforto a todo custo", mas, de volta a Hongari, estão sendo cuidadosos. Eles não querem alterar o modo de vida de seus parentes, apenas um lugar para morar. E pelo visto, conseguiram.

Os Bons Halflings

O mais natural é encontrar halflings aventureiros em grupos de humanos, elfos e anões. Grupos totalmente compostos por halflings são raríssimos; o mais poderoso deles é conhecido como os Bons Halflings .

O grupo é composto por Fildo Didowicz (HALFLING, LAD9, CB), filho do prefeito e ladrão nas horas vagas; Yanna Gaugins (HALFLING, CLR[MARAH]12, LB)(pronuncia-se Góguins), ex-clériga de Hyninn, atualmente clériga de Marah, e membro mais velha do grupo; Roden Ural (HALFLING, GUE6/CLR[KHALMYR]5, LB), um nobre herói montando um rato gigante; e seu irmão Nann Ural (HALFLING, GUE11, CB), briguento, irresponsável e sempre pronto a arranjar encrenca.

Atualmente, o grupo tenta reunir outros aventureiros halflings para formar uma espécie de proteção à Hongari contra ameaças, internas ou externas. Guardas de vilarejos próximos já foram recrutados, e um velho amigo do grupo, um garoto élfico chamado Jamil, trouxe reforços halflings de toda parte do Reinado. Os Bons Halflings têm uma base nas Colinas, com uma grande placa ao lado da entrada onde se lê: "Sede dos Bons Halflings , seja bem-vindo!".

Divindades Principais

A atual divindade principal dos halflings é Marah, a mãe, promotora da paz e do amor nas Terras da Felicidade. O culto a ela é seguido de perto pelo culto à Lena, a curandeira, que mantém os campos férteis e os corpos sadios.

Allihanna é amplamente louvada nas florestas de Kaiamar, como mantenedora do equilíbrio natural e provedora dos frutos. Por fim, devido à influência humana, Thyatis é considerado o protetor, além de ser o guia dos mortos para os Reinos dos Deuses.

São comuns clérigos e paladinos de Khalmyr, Tanna-Toh, Grande Oceano, Hyninn, Nimb e Wynna. Seguidores de Azgher, Keenn, Lin-Wu, Megalokk e Valkaria são incomuns, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Cultistas de Glórienn, Leen (Ragnar), Sszzaas e Tenebra são raríssimos.

Encontros

Poucos monstros vivem em Hongari, desde períodos imemoriais. É difícil encontrar monstros poderosos, enquanto assaltantes são raros o suficiente para não serem um problema. É praticamente impossível encontrar criaturas hostis nas Colinas, a menos que você entre nos esgotos (habitados por vermes-da-carniça).

O único predador nas planícies de Tói-Tódi é o lobo, que mantém os herbívoros sob controle, mas nunca atacando humanos e halflings sem motivo. Nas florestas de Kaiamar, todo tipo de criatura florestal pode ser encontrada, de tentacutes a ursos. A presença de um ranger no grupo pode evitar incidentes desagradáveis na floresta.

O monstro mais perigoso da região é sem dúvida o Moóck, o pássaro flamejante que ataca Triunphus periodicamente.

Aventureiros

Desde seus primórdios, Hongari nunca teve muitos aventureiros. No entanto, após o primeiro contato com os humanos, mais e mais halflings passaram a se tornar aventureiros. Hoje em dia, cada vila halfling possui pelo menos um aventureiro. Normalmente são clérigos ou guerreiros; halflings magos são muito raros, e ladinos não costumam ser bem recebidos entre os pacatos halflings. Alguns seguem a carreira de bardo; outros (em especial nas vilas de Kaiamar) tornam-se druidas e rangers. Não existem halflings bárbaros.

Os humanos de Hongari concentram-se em Triunphus. Muitos aventureiros vivem na cidade, tanto por nascimento quanto por estarem presos. Os habitantes da cidade seguem carreiras urbanas por excelência (ladrões, gladiadores, bardos, caçadores de recompensa) ou classes usuárias de magia em geral. Aqueles que vivem nas vilas próximas à cidade costumam possuir profissões rústicas, como rangers, druidas e caçadores.

KHUBAR

O Reino Arquipélago

Considerados por alguns como o reino mais exótico de Arton, Khubar se destaca entre os reinos de origem "bárbara" por seus costumes exóticos e diferentes. Todos já ouviram histórias sobre o misterioso costume de seus nativos tatuados, seus guerreiros filósofos e dos poderes mágicos de seus sábios. Tudo envolto em um clima de mistério e tradições estranhas.

Todos os khubarianos tatuam metade de seu corpo com padrões abstratos e complexos. Além disso, eles têm orgulho de suas tatuagens, exibindo-as livremente. É costume local usar roupas leves e abertas, como tangas e saias com grandes cortes, para nunca encobrir as tatuagens.

Os khubarianos acreditam que as tatuagens possuem uma ligação direta com a alma e que representam a dualidade de cada ser humano (ou semi-humano), que tem o potencial para o bem

e para o mal, de se tornar simples ou complexo, de escolher entre ser o que nasceu para ser ou o que decidiu ser.

Também há a crença de que, quando um khubariano encontra uma pessoa com tatuagens que sejam opostas a suas — feitas no outro lado do corpo, mas com o mesmo padrão, ou que, de alguma forma complemente seu padrão — essa pessoa é seu gêmeo espiritual.

Mas Khubar é muito mais do que um povo tatuado. Muito se engana quem pensa que os khubarianos são um simples povo bárbaro e ignorante. Eles possuem uma sociedade complexa e avançada, cheia de regras, tradições e costumes. Dificilmente eles podem ser comparados com os bárbaros encontrados no continente.

Uma mostra de sua sofisticação é a sua concepção da criação do mundo e de seu papel nele, tudo registrado no grande livro sagrado, o Shahirik-Lokhût. Os khubarianos também possuem língua própria, o rukhahûr, que utiliza um alfabeto complexo e diferente do utilizado em todo o Reinado. Eles aprenderam rapidamente o valkar, mas preferem usar seu idioma nativo quando não estão falando com estrangeiros.

Outra prova que o reino está longe de ser mais uma etnia bárbara, é o fato que eles conseguiram repelir as invasões de "colonizadores" vindos do sul, que pretendiam dominar e impor sua versão de civilização. E ainda mais: foram reconhecidos como um reino independente e respeitados como tal.

Atualmente, Khubar não guarda ressentimento dos ataques anteriores de seu reino vizinho, Bielefeld, apenas os vêem com condescendência e alguma piedade (mas com uma boa dose de desconfiança).

História

De acordo com seus próprios registros, Khubar existe desde a criação do mundo pelos deuses. As ilhas seriam um lugar especial, escolhido para acolher o povo khubariano.

O que se sabe é que, mesmo entre os outros povos bárbaros que já existiam em Arton, e antes mesmo do movimento colonizador que deu origem ao Reinado atual, os khubarianos eram vistos com estranheza. Eles não eram vistos como uma tribo diferente, mas como uma raça diferente.

Não se sabe ao certo se foi por causa dessa diferença que os khubarianos se estabeleceram nas ilhas ou se foi por causa de seu isolamento do continente que eles acabaram por se distinguir dos outros povos. Os trechos do Shahirik-Lokhût sobre a origem do povo de Khubar são vagos, ambíguos e cheios de metáforas, o que dificulta registros históricos mais precisos com base em suas informações.

Pouco se sabe da história do reino antes de 1037, quando o famoso herói fundador de Bielefeld, Thomas Lendilkar tentou expandir seu reino ("levando a civilização a bárbaros ignorantes" como se dizia na época) invadindo as ilhas do povo khubariano.

Depois de defender ferrenhamente de suas terras, o povo nativo tomou uma atitude desesperada e decisiva. Os mais antigos xamãs, druidas e clérigos realizaram um enorme ritual pedindo a ajuda de Benthos, o Rei Dragão.

E ele atendeu.

O Rei dos Dragões Marinhos surgiu e destruiu a força invasora. Thomas Lendilkar morreu no ataque do gigantesco dragão, assim como toda a família real e seus companheiros aventureiros. Cidades foram afundadas e centenas morreram.

Para impedir que massacres como esse continuassem a ocorrer, o reino de Deheon interviu no conflito, reconhecendo Khubar como uma nação independente, com peso igual a qualquer uma outra.

O dragão-rei nunca mais apareceu, mas o temor de uma nova aparição é tamanha que Khubar nunca mais foi ameaçada de invasão ou sequer perturbada. O reino das ilhas tinha um protetor muito perigoso para ser provocado.

Estava fundada Khubar, um dos poucos reinos cuja população (em sua grande maioria) não descende dos fugitivos de Arton-sul.

Com os anos, as relações com outros reinos foram melhorando. Comitivas foram enviadas para diversos reinos, para divulgar as tradições khubarianas e promover acordos comerciais e militares.

Esses acordos são muito vagos e distantes, servindo mais como cartas de boas intenções do que acordos verdadeiros. Reinos como Yuden, Zakharov, Portsmouth firmaram pactos de não agressão, enquanto Deheon se declarou aliado do reino arquipélago.

Bielefeld ainda é visto com alguma desconfiança, mas não é hostilizado. As relações entre os dois reinos melhoraram muito nos últimos anos, graças a esforços do atual regente Igor Janz, que pretende ter Khubar como aliado, uma cartada perigosa e arriscada para manter a integridade de seu reino.

Khubar não está interessada em se meter em nenhuma intriga do "povo do continente", e se esforça para manter boas relações diplomáticas com todos que se dispõem a respeitar o reino.

Clima e Terreno

Khubar é formado por um arquipélago de ilhas próximas à costa sul de Arton, banhada pelo Grande Oceano. Essas ilhas são, em sua maioria, de origem vulcânica, o que, junto com diversas correntes marítimas, colabora para o clima tropical do reino.

O clima, a grande umidade e a composição rica do solo ajudam em muito a agricultura, mas apenas supre as necessidades locais, pois a pesca é o negócio mais lucrativo do reino.

Khubar é um grande arquipélago composto da ilha principal (também chamada de Khubar) e mais seis grandes ilhas; Hurtka, Ghurka, Kkklihar, Benth-Hakk, Slu Hathr e Thlkar. Ainda existem algumas outras ilhas menores, mas são tão pequenas, que normalmente só aparecem em cartas marítimas

ou mapas específicos, obtidos com marinheiros locais.

Montanhas, escarpas e vulcões (tanto ativos, como mortos) são comuns nas diversas ilhas, assim como florestas e matas fechadas.

Fronteiras

Pelo fato de ser arquipélago, Khubar não teria tecnicamente fronteiras com nenhum reino. Mas sua extensão marítima alcança a costa litorânea de alguns reinos.

Mais ao norte do arquipélago khubariano fica a costa sul de Hongari e um pequeno trecho de Portsmouth. A oeste, mas ainda ao norte de Khubar, fica a costa de Bielefeld e mais ainda a oeste, Wynnla.

População

Os khubarianos somam cerca de 550.000 habitantes, onde a grande maioria são humanos (89%). Há ainda no reino uma grande quantia de halflings (7%), o que alguns especulam que seria pela proximidade a Hongari, o lar ancestral dessa raça. Embora não haja nenhum tipo marcante de preconceito, indivíduos de outras raças são muito incomuns (4%) e esparsos, e não há nenhuma colônia significativa de nenhuma raça, além dos halflings.

O tipo físico dos khubarianos é essencialmente o mesmo do que é considerado o "bárbaro comum" de Arton, mas com diferenças marcantes. Como grande parte dos bárbaros da região continental, os nativos de Khubar possuem pele escura, descrita por muitos como "acinzentada" ou "marrom"; são em geral altos de boa constituição física, musculosa e saudável. Seus traços faciais são mais largos e fortes que os bárbaros continentais; narizes largos e lábios grossos são comuns.

Os olhos são invariavelmente escuros, com cabelos pretos ou castanhos escuros. Homens costumam raspar a cabeça, enquanto as mulheres deixam cabelos longos e ondulados (que crescem mesmo na parte tatuada da cabeça), presos no alto da cabeça ou soltos.

Como reza a tradição, os khubarianos devem sempre ostentar e exibir suas tatuagens, o que os obriga a vestir roupas leves e soltas, como tangas, saiotes, pantalonas e semelhantes e nunca — em nenhuma situação — vestimentas pesadas e fechadas como armaduras, mantos, calças e robes.

Nenhum nativo se oferece para usar esse tipo de vestimenta, e se for obrigado a fazê-lo (apenas em questões de vida ou morte), fica visivelmente incomodado e atrapalhado.

Como Khubar é constituída de diversas ilhas, é comum que seus nativos transitem entre elas com certa freqüência, então é comum que todos saibam nadar, ou manobrar canoas individuais, muito rapidamente (praticamente a metade de sua velocidade em terra) e sem maiores dificuldades.

Mas nem todos personagens vivem com tamanha intimidade com o mar, visto que reino tem grandes partes de seu território a uma certa distância do oceano. O personagem nativo pode, ao invés de nadar ou manobrar canoas muito bem, saber cavalgar o tumarkhân, o grande lagarto-elefante nativo das ilhas.

Regente

Khulai-Hûk (HUMANO, ARI8, LN) é o regente indicado de Khubar, e têm sido nos últimos 10 anos. Khulai é um grande sábio, conhecedor da história e da tradição khubariana como ninguém.

Ele também é um carismático líder, famoso por ter resolvido diversas brigas e questões polêmicas rapidamente, satisfazendo ambas as partes.

Khulai é o patriarca da família Hûk, uma das mais antigas de Havannah, e quando jovem foi mandado para Deheon, para conhecer os costumes dos homens do continente. Ele passou anos vivendo na corte de Philydio, o Tranqüilo (pai do atual rei-imperador) e é considerado como um amigo de Valkaria e Deheon.

Para ele, Khubar e seus habitantes são mais importantes do que tudo; não há sacrifício grande demais a ser feito. Muitos acreditam que essa dedicação, exagerada por vezes, ainda poderá ser a razão de sua queda.

Cinco anos atrás, sua esposa Zindara adoeceu, mas Khulai deu pouca atenção ao fato, mais preocupado com questões do reino. Zindara morreu meses depois. Seu único filho Throkr, com 18 anos na época, culpou o pai pela morte de sua mãe e fugiu de casa, jurando vingança. Ele nunca mais foi visto.

Cidades de Destaque

Havanah (capital)

Sem dúvida nenhuma, a capital Havanah é a maior e mais moderna cidade de todo arquipélago. Ela se localiza no ponto mais ao sul da ilha Khubar.

Os khubarianos não costumam construir grandes centros urbanos, preferindo fazer várias pequenas comunidades do que uma cidade grande e centralizadora. As cidades são pouco mais que vilas, geralmente construídas ao longo do litoral ou ao redor do salão comunitário.

Havanah mantém o estilo mais simples de vida, mas ainda é uma cidade impressionante. Junto com várias pequenas casas simples, feitas de bambu, troncos de palmeiras, palha e folhas secas, também se destacam construções mais modernas e elaboradas.

Depois que o reino começou a ter contato com outros povos e culturas, os khubarianos foram rápidos em absorver novas tecnologias e avanços sem descaracterizar sua própria cultura.

O resultado foi que em Havanah, o estilo das casas e das construções é o mesmo do tradicional, mais simples, só que em prédios mais importantes, como o Salão Khubariano (a sede do governo), onde foram utilizadas técnicas e materiais "estrangeiros", como pedras, argamassa e outros avanços. Mas o estilo e o visual geral do prédio continua harmônico com o restante da cidade. É

como se fossem construídos prédios grandes, versões maiores e mais resistentes das pequenas cabanas de palha e de bambu.

Outras construções mais recentes, que seguem esse raciocínio são a Oficina dos Espíritos, onde ficam os sábios místicos mais poderosos do reino; o Mercado de Trocas e Escambo, a praça de feiras, que sofreu uma recente modernização e a Casa das Ondas, o templo principal do Grande Oceano, que, graças a avançadas técnicas de arquitetura, foi construído em parte dentro do mar.

Algumas casas de famílias mais prósperas, (como a família Hûk, do próprio regente) mostram influência de estilos mais modernos e "estrangeiros" também.

Vila Alkeran

Essa pequena vila, que fica na ilha de Benth-Hakk, seria igual a muitas outras de Khubar, se não fosse um pequeno detalhe: foi em Alkeran que os xamãs se reuniram e fizeram o ritual que acordou o dragão-rei Benthos durante a invasão das tropas de Bielefeld.

Como conseqüência, a vila se tornou um lugar de enorme importância para os khubarianos, e um lugar de peregrinação para alguns.

Embora muitos nativos cultuem Benthos como um deus, ele não fornece magias para seus clérigos ou xamãs, como os outros deuses menores fazem. Mas mesmo assim, há na vila um monumento erguido em agradecimento ao dragão-rei, e um pequeno templo em sua homenagem.

Todos os habitantes da vila são seguidores do Rei dos Dragões Marinhos, e é comum que seus nomes (ou o de locais próximos) tenham a parcela "Benth" que normalmente se refere ao dragão-rei (traduções dos nomes soariam como "Agraciado por Benthos", "Pedra de Benthos", etc.).

Curiosamente, há uma pessoa que se intitula "o sumo sacerdote de Benthos no mundo seco". Seu nome é Glhurk Marrendor (HUMANO[MEIO DRAGÃO], ADEP6, CN). No local, ele é muito respeitado e querido pelos moradores da vila, possuindo tanta influência quanto o prefeito.

Ele possui estranhos poderes e alega que eles lhes foram dados por seu patrono. Alguns teorizam que Glhurk possui sangue de dragão marinho nas veias, o que explica — em parte — seus poderes.

A cidade ainda possui uma grande incidência de pessoas que alegam possuir um parentesco distante com elfos do mar, sereias e outras criaturas marinhas. Se esse fato tem alguma relação com o sucesso do ritual, ninguém sabe ao certo.

Cidadela do Mal

Essa cidade de nome muito incomum (quem chamaria seu lar de "cidade do mal"?) surgiu quando o sacerdote de Megalokk Teehk Nah (HUMANO, CLR[MEGALOKK]9, CM) foi mandado para a Ilha da Penitência.

Graças a seus poderes e sua enorme esperteza, Teehk conseguiu reunir os criminosos da ilha e fundar uma cidade só deles: a Cidadela do Mal.

Inicialmente, a cidade era apenas um templo de Megalokk, com algumas cabanas ao redor, que foram aumentando com o tempo, com a chegada de mais criminosos.

Depois de uma "visão" que teria recebido de seu deus, Teehk resolveu que transformaria a vila em uma cidade. Ele conseguiu estabelecer um pacto pacífico com os homens-selakos da região, responsáveis pelos ataques aos poucos navios mercantes que se aventuravam em suas águas perigosas.

Ele também conseguiu espalhar a notícia da existência da cidade para uns poucos piratas. Dentro de um certo tempo, a cidade se tornou um refúgio e um posto de venda e troca para piratas e criminosos.

Os mais fracos trabalham como escravos e o mais violentos fazem fortuna com o tesouro dos piratas e com as trocas que realizam com o homens-selakos, sempre ansiosos por escravos e armas.

Teehk Nah é até hoje o "prefeito" da cidade, comandando-a com mão de ferro. Ele transformou a cidade em uma homenagem ao deus dos monstros, e acredita que fundar a Cidadela e cuidar dela para sempre é o seu destino.

Geografia

Slu Hathr, a Ilha da Penitência

Conhecida — e evitada — em todo o reino, essa ilha tem uma história que condiz com sua situação atual. Em tempos passados, o conselho dos sábios julgava também os criminosos, decretando suas penas. A tradição khubariana não prevê pena de morte, nem mesmo para os crimes mais hediondos. Os criminosos mais violentos e perigosos recebiam como pena o exílio na ilha de Slu Hathr, a "Ilha da Penitência".

Os criminosos eram transportados magicamente e entregues ao seu destino, pois se sabia que não havia como sair da ilha ou alcançar outras ilhas sem auxílio mágico.

Mas quando um sacerdote de Megalokk chamado Teehk Nah, foi mandado para a ilha, tudo mudou. Os sábios subestimaram o poder do clérigo e sua capacidade de liderança. Realizaram alguns rituais e acreditaram que tinham removido suas habilidades mágicas profanas.

Mas Teehk conseguiu manter o seu poder, e ao chegar em Slu Hathr, ele começou a montar um perigoso grupo com os criminosos da ilha. Antes, eles tentavam se matar uns aos outros, mas sob a liderança (ou com medo, segundo alguns) de um líder, eles conseguiram se unir e formar uma comunidade.

Teehk Nah conseguir fazer pactos com os homens-selakos que infestam a região e com outras criaturas perigosas, e conseguiu fundar uma cidade, a Cidadela do Mal (veja em Cidades Principais).

A ilha é recheada de monstros e criaturas perigosas, sem mencionar que há um vulcão ativo em seu centro, o Slu Keik. Além da Cidadela, não há locais adequados para o desembarque.

Slu Hathr é cercada de recifes afiados e pontiagudos, combinado com perigosas correntes marítimas. Apenas navios de pequeno porte, guiados pelos homens-selakos, que trabalham para Teehk, conseguem entrar e sair da ilha; mas mesmo assim, eles só conseguem desembarcar com auxílio de botes e com muita dificuldade.

Atualmente, não são mais mandados criminosos para a ilha, pois os regentes sabem da existência da Cidadela do Mal e não querem fortalecer essa cidade.

Os criminosos que estão na ilha não podem sair dela (a maioria nem tem vontade de fazê-lo), graças a uma estranha maldição que os prende lá. Não se sabe ao certo se a maldição é uma das antigas proteções da ilha ou se foi criada por Teehk Nah para manter sua "população".

O Atol das Rocas

Esse grupo de pequenas ilhas e rochas, no meio do mar (a pouca distância da ilha Kkklihar), é na verdade o que sobrou de um vulcão extinto, desgastado pelo tempo e pelo mar. Atualmente, é um atol de grande beleza, onde inúmeros tipos de peixes e outras criaturas marinhas vem para acasalar ou ter suas crias.

Não possuindo uma ilha grande o suficiente para se formar uma comunidade, o atol é apenas um local de visitação, um ponto turístico para os próprios khubarianos, com belíssimas praias e lagoas de água salgada, cercadas de formações rochosas exóticas e inúmeros recifes de corais.

O local também é muito freqüentado por criaturas marinhas pacíficas como: golfinos, baleias, polvos e centenas de peixes diferentes, e até mesmo elfos do mar e sereias (mas uma raça sempre toma cuidado para não encontrar membros da outra raça, pois não se dão muito bem).

Até mesmo seres do Plano Elemental da Água são encontrados no atol, o que apenas confirma as teorias de que haveria um portal para esse plano em algum lugar muito abaixo da superfície.

Alguns druidas e sacerdotes explicam que o local tem um efeito calmante e revigorante em criaturas marítimas ou aquáticas, por isso os elementais viriam até ele. Eles também afirmam que não seria prudente construir casas ou navegar com grandes barcos no atol, o que poderia incitar a fúria em seus freqüentadores.

Kurur Lianth

Khubar possui vários vulcões ativos. Até mesmo alguns que eram considerados inofensivos, depois de décadas (ou até mesmo séculos) de inatividade voltam a lançar fogo e lava sem o menor aviso.

Dentre os vulcões ativos conhecidos, o Kurur Lianth é o maior, mais perigoso e mais terrível do reino. Ele também é chamado de "Velho Furioso". Ele fica no meio da ilha de Hurtka, uma das grandes ilhas que estão próximas da costa de Bielefeld.

Os registros mais antigos do reino já mostram o Kurur Lianth como um vulcão ativo, cuspindo fogo e explosões em períodos que não duram menos de uma semana, no mínimo. Depois o vulcão fica "adormecido" de dois a quatro meses antes de recomeçar o ciclo de destruição.

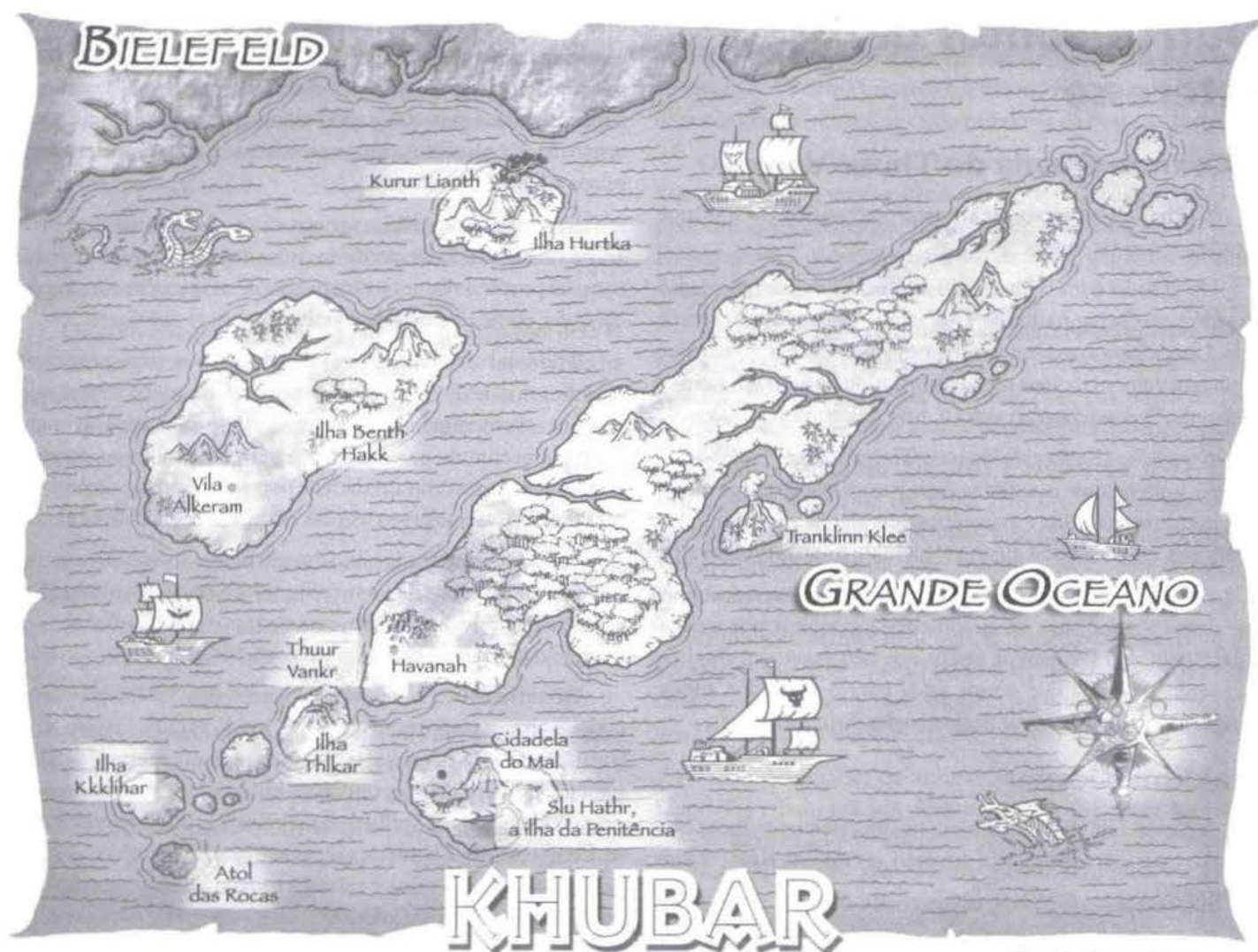
Embora seja um lugar perigoso, a ilha Hurtka possui várias pequenas vilas, algumas até perto do vulcão. Os habitantes, mesmo sabendo do perigo, preferem ficar nas terras de seus ancestrais, acreditando que estão a salvo da fúria do Kurur Lianth.

Existem estranhas histórias e boatos ao respeito do vulcão e de seus atos de fúria. Um dos boatos diz que é necessário um sacrifício humano voluntário a cada vez que o Velho Furioso desperta, caso contrário ele irá tomar quantas vidas achar necessário.

Muitos habitantes mais velhos tratam o vulcão como um ser vivo, consciente, que ao mesmo tempo que destrói e mata de tempos em tempos, seria também um tipo de protetor contra um grande mal que aparecerá em Khubar no futuro.

Algumas versões de antigas lendas dizem que o Kurur Lianth foi criado por um deus menor do fogo, que teria sido derrotado por Thyatis e preso no fundo de um poço. Toda vez que o deus menor acordava, ele ficava furioso com sua condição e cuspia fogo e lava derretida, formando o vulcão. Essas mesmas lendas dizem que um dia o deus menor se levantará para lutar novamente com Thyatis, mas irá perder e voltar a sua prisão.

Outras lendas dizem que o próprio vulcão é a boca de um monstruoso dragão de fogo, que não consegue sair devido a seu enorme tamanho, e que por isso a única forma de acalmá-lo é com o sacrifício de donzelas.

Um guerreiro tatuado de Khubar

Escala: 1cm = 85km

nativos em necessidade, como náufragos ou pessoas atacadas por monstros ou homens-selakos.

Esse silencioso grupo nunca se comunica ou espera agradecimento, apenas viram as costas e vão embora.

Embora muito bem-vindos, suas ações não possuem nenhuma lógica ou explicação e causam a perplexidade nos nativos, que já assistiram a piratas sanguinários serem salvos, assim como pescadores ou crianças inocentes.

A melhor explicação seria que os integrantes do grupo foram incumbidos de proteger o povo da superfície, e que como eles não entendem muito bem os procedimentos ou o comportamento acima d´água, salvam quem encontram, independente do que tenham feito.

Os Salvadores resgatam pessoas de ataques de monstros e outras criaturas marinhas, vítimas de desastres naturais, como tempestades e redemoinhos, mas não interferem em brigas e conflitos causados por eles mesmos. Aparentemente, eles não sabem como decidir a quem salvar.

Algumas pessoas acreditam que os líderes dos Salvadores seriam um casal de elfos do mar que, em raras ocasiões, aparecem montados em uma baleia. Os nomes deles seriam Halria Olhos-de-Arraia (ELFO DO MAR, RGR 12, N) para o macho e Sarsas Collaria (ELFA DO MAR, RGR5/FET5, NB) para a fêmea. Eles aparecem sempre cercados de criaturas marinhas, algumas de tamanho gigante.

Ninguém sabe explicar como se sabe seus nomes, ou se seriam mesmo seus nomes, mas eles parecem atender quando são chamados por eles (não respondem, mas reconhecem os nomes).

Os Escolhidos das Chamas

Para alguns moradores de vilas na ilha Hurtka, o Kurur Lianth, o maior vulcão ativo de Khubar é muito mais que uma simples montanha de fogo. Ele é um deus.

Mesmo para os que não acreditam nas histórias que dizem que o Kurur Lianth lança fogo para punir os khubarianos que o contrariaram, fica difícil viver do lado do vulcão sem temê-lo.

Diversas superstições surgiram com o tempo tentando proteger os moradores das erupções do Velho Furioso. A maioria delas são preces, oferendas, jejuns e pequenos tabus, inofensivas e nada mais que pequenos gestos que os nativos fazem para aplacar o vulcão.

Mas, alguns hurtkanianos acham que isso é muito pouco. Eles acreditam que o Kurur é realmente uma divindade que tem seus dogmas e suas necessidades e que eles são os "escolhidos" para saber a verdade e cuidar do "dono da ilha".

Não há entre clérigos, xamãs ou quaisquer tipo de seguidor que demonstre algum poder divino que confirme sua crença, mas o fato do seu líder, Grakgran Khore (HUMANO [MEIO-DEMÔNIO], GUE4, NM), assim como todos os membros de sua família, possuir uma grande resistência a dor causada por fogo (ele pode ficar vários minutos com as mãos nas chamas de uma fogueira, por exemplo), serve como sinal muito forte de que os escolhidos seriam poupados da fúria do vulcão.

O que ninguém sabe é que a família Khore, séculos atrás, teve um relacionamento muito próximo com seres elementais de fogo, e mestiços acabaram por nascer. Essa miscigenação é que causou a grande resistência ao fogo dos Khore, que em Grakgran é muito maior, por motivos desconhecidos.

Os Escolhidos das Chamas são um grupo secreto e escondido, mas graças a influência da família Khore e seus amigos, eles não são perseguidos ou combatidos com muita força.

Um dos hábitos mais perigosos dos Escolhidos é o de sacrificar pessoas para o vulcão quando ele está "contrariado". Esses sacrifícios geralmente são feitos com estrangeiros, que aos olhos dos Escolhidos são invasores intrometidos, que em geral são a causa da fúria do Kurur Lianth.

Os Filhos das Cinzas

O culto a Tenebra é proibido em Khubar, mas a existência do Traklinn Klee, o vulcão que só expele cinza durante a noite e cuja criação é atribuída a deusa da noite, é vista por muitos como um sinal.

Para alguns nativos, a deusa da noite estaria ressentida com o reino e com o tratamento que ela recebe dele, por isso manda cinzas de tempos em tempos para alertar os khubarianos.

Um pequeno grupo acredita que a deusa tem uma parte importante na criação do reino e do mundo, e que merece atenção. Esse grupo secretamente realiza cultos a deusa, com uns poucos sacerdotes (a restrição de não andar durante o dia ajuda muito a denunciar os clérigos às autoridades). Geralmente os clérigos são nativos que vivem a margem da sociedade, tidos como mortos ou coisa semelhante.

O grupo tem o nome de Filhos das Cinzas em "homenagem" as cinzas expelidas pelo vulcão, que são consideradas por eles como uma bênção. Para o grupo, o próprio vulcão é um local sagrado, onde são realizados importantes cultos e rituais.

O seu líder atual seria o estrangeiro Turins Daraan (HUMANO, FET3/CLG[WYNNA]5, NB), nativo de Wynlla, um clérigo com habilidades de feiticeiro, que consegue sempre escapar quando é preso. Embora seja um fiel clérigo da deusa da noite, o que já é um crime em Khubar, Turins não é uma pessoa perigosa, e nem nas vezes que foi capturado, feriu ou machucou alguém.

Alguns dizem que ele pretende se mostrar como um exemplo de que um sacerdote de Tenebra não é um prejudicial ao reino ou a seus habitantes. Várias vezes ele foi expulso das ilhas, mas sempre volta.

Divindades Principais

Os khubarianos possuem uma ligação muito forte com o mar, que está presente em praticamente todos os aspectos de suas vidas. Não é de se estranhar que um dos deuses mais cultuados seja justamente o Grande Oceano. Não existem grandes templos centrais, mas em toda cidade há pelo menos um pequeno local de devoção ao deus dos mares. A igreja não segue uma hierarquia mais rígida nesse reino, preferindo uma organização mais esparsa e independente (dentro dos princípios do deus, é claro).

A deusa da natureza, Allihanna, também é muito popular no reino, pois os nativos a vêem com o outro lado da moeda, a parte "seca" do mundo. O respeito como eles tratam a natureza e como levam suas vidas mostram isso. Os druidas são mais comuns, e geralmente costumam trabalhar junto com os clérigos do Grande Oceano.

A deusa da vida, Lena, também é muito popular no reino, como uma companheira e amiga tanto do Grande Oceano, quanto de Alliahanna. As três igrejas mantém excelentes relações, normalmente cooperando uma com a outra e trabalhando mutuamente.

Por outro lado, há uma certa concorrência a esse trio; o culto de Nimb. Esse culto é antigo e — aparentemente — sempre existiu no reino. Para os khubarianos fiéis ao deus do Caos, vários trechos do Shahirik-Lokhût confirmariam que Nimb seria o único deus a ser cultuado nas ilhas. Os clérigos e seguidores de Nimb de Khubar são extremamente fanáticos.

Por mais estranho que possa parecer, Megalokk também possui muitos seguidores nas ilhas. A maioria cultua a divindade dos monstros por medo, para aplacar sua ira e evitar que ele mande suas criações para destruir seus lares.

É digno de nota que os khubarianos, independentes de sua crença "principal", também prestam homenagens ao Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos, como fariam a um deus. O dragão-rei aparece em vários textos religiosos, inclusive no Shahirik-Lokhût, e é visto como um deus pelos nativos. Há vários focos de cultos exclusivos e dedicados a Benthos (mas ele não dá poderes ou magias a seus seguidores), em parte como gratidão por seu papel na proteção do reino.

Os outros deuses do Panteão são conhecidos, mas não há igrejas dedicadas e eles e é praticamente impossível se encontrar um nativo que os cultue (embora não seja proibido). As únicas divindades cujo culto não é permitido de forma alguma são Ragnar, Sszzaas e Tenebra. Curiosamente, Lin-Wu não é considerado um deus maior, mas apenas um outro tipo de Dragão Rei, talvez inferior a Benthos (por não ter conseguido proteger seu povo, como Benthos fez).

Encontros

Confirmando a visão dupla e contraditória das tradições khubarianas, o reino pode ser resumido como "fogo e água" ao

mesmo tempo. De um lado, são ilhas, cercadas pelas águas do Grande Oceano por todos os lados. Por outro, as origens vulcânicas das ilhas e os vulcões existentes em diversas delas de onde provém muito calor e fogo. Assim, as criaturas e monstros mais comuns de se encontrar são criaturas de água e fogo, que normalmente evitariam umas as outras.

Diversos tipos de criaturas marinhas podem ser encontradas entre as ilhas, principalmente leões marinhos, selakos (e algumas versões gigantes deles), polvos e lulas gigantes (alguns krakens) e outros animais perigosos do mar. Os maiores perigos são representados pelas tartarugas-dragões, monstros gigantescos que costumam atacar embarcações, e por grupos de homens-selakos, que ocasionalmente atacam até mesmo a costa. Embora tenham sido vistos dragões marinhos em muitas ocasiões, nunca houve nenhum ataque deles a embarcações ou comunidades khubarianas; acredita-se que seja uma regra imposta pelo Rei dos Dragões Marinhos.

Um ou outro caso de uma bruxa do mar (ou um grupo delas) também já foi registrado e até fazem parte do folclore local. Alguns relatos confundem as bruxas do mar com nagas d'água, criatura que também, ocasionalmente, podem ser encontradas na ilhas. Vários exemplares de uma estranha criatura conhecida como tojanida já foram vistos (e confrontados) em Khubar.

Monstros marinhos são comuns no arquipélago

Sereias (de ambos os sexos) podem ser vistas em certas partes do reino. Encontros amigáveis são descritos em várias histórias, e a boa vontade do povo peixe para os khubarianos confirma esses relatos.

Já nas partes mais interiores das ilhas, os vulcões atraem quase todo tipo de criaturas que gostam de calor intenso e fogo. Até mesmo algumas criaturas que não são originárias desse plano são encontradas. As lendas dizem que certos vulcões teriam ligações com um lugar que seria o "Plano Elemental do Fogo" e que algumas criaturas viriam de lá.

Isso explicaria a existência (e relatos) de encontros com azer, cães infernais, hidras que cospem fogo, magmins, salamandras e thoqquas. Algumas lendas mencionam diabretes relacionados com o fogo, magma e vapor, que costumam pregar peças em nativos incautos ou que podem servir a magos poderosos.

Aventureiros

Ao contrário do que os não-khubarianos pensam, os aventureiros nascidos no reino são extremamente sofisticados, cultos e versados em assuntos diversos e tidos como filosóficos, como história, religião, poesia e literatura. Para demonstrar ainda mais esse paradoxo, não há bárbaros nativos em Khubar.

Personagens como guerreiros e rangers são comuns, mesmo com a restrição de utilização de armaduras pesadas, que é compensada por armas leves e de longo alcance. Ladinos são também comuns, embora o roubo e o furto não façam parte do credo e da tradição do Shahirik-Lokhût.

Como um reino muito dedicado à cultura, não é de estranhar que haja muitos clérigos, druidas, magos e monges do reino. Claro que as ordens dos monges são bem diferentes do padrão continental. Os monges khubarianos vivem em vilas próximas à vulcões inativos e semelhantes.

Bardos fazem parte da cultura local, como membros que ensinam as tradições aos mais jovens, e responsáveis pelo conhecimento, então não é incomum que um bardo khubariano saia de seu reino para buscar novas histórias para seu povo.

Não há paladinos no reino e mesmo os estrangeiros não são vistos com bons olhos, graças ao histórico de invasão durante a criação do reino.

Um fato curioso: os poucos feiticeiros nativos do reino parecem possuir uma certa ligação ou intimidade com o fogo e magias que lidam com ele, mas não o suficiente para torná-los elementalistas.

Sckhar é possivelmente o regente mais poderoso do Reinado

A vastidão subterrânea de Doherimm

Parte 4

Doherimm

Anões. Pequenos, mas fortes e corajosos. As cavernas são seu lar, o ferro e aço são seus amigos, a cerveja é sua alegria. Uma das raças não-humanas mais comuns neste mundo, juntamente com os halflings e goblins.

Doherimm é o fantástico reino subterrâneo dos anões, e também o maior reino de Arton. Embora não esteja submetido à leis do Reinado e ao regime do Imperador-Rei Thormy, as ligações diplomáticas e a importância estratégica do reino fazem com que seus assuntos sejam de extrema importância para os reinos humanos.

Apesar de seu tamanho, chegar a Doherimm é praticamente impossível para qualquer não-anão. Além de exigir longas jornadas subterrâneas — que não são problema para membros da raça, mas podem ser mortais para humanos e outros —, todas as passagens são especialmente projetadas para serem encontradas apenas através dos sentidos e raciocínio dos anões.

O caminho está repleto de armadilhas e mecanismos de proteção que podem ser facilmente percebidos e evitados por anões, mas levariam à morte outros invasores. Um tipo de distorção dimensional impede o uso de magia ou poderes de teleporte para alcançar ou mesmo localizar o lugar. E para completar, os túneis são habitados por uma variedade de criaturas e monstros que não molestam (muito) os anões, mas são muito perigosos para as demais raças. Existe, por exemplo, uma espécie de aranha minúscula e quase indetectável (conhecida como beijo-de-Tenebra) cuja picada é mortal para qualquer um, exceto anões, que são imunes ao veneno.

Doherimm tem duas passagens principais para a superfície: uma fica nas Montanhas Uivantes, pouco além do Rio dos Deuses; a outra está no extremo leste, nas proximidades de Triunphus. É dito que existe uma terceira passagem, utilizada somente pelos membros da realeza em momentos de necessidade, com acesso a uma saída muito próxima de Valkaria. A entrada oeste de Doherimm (aquela localizada nas Uivantes) fica sob uma montanha congelada inteiramente feita de ferro; trata-se da lendária Montanha de Ferro, que muitos confundem com o próprio reino dos anões.

Doherimm tem três cidades principais: sua capital, Doher, sede do governo e maior cidade anã, que fica bem no centro do reino; Zuralhim, no extremo oeste; e Dukaz, no extremo leste. As duas últimas eram, na verdade, postos de segurança. Fortes subterrâneos que serviam para reforçar as defesas da capital, protegendo as duas passagens principais nas Uivantes e Triunphus. Com o tempo, mais e mais famílias anãs foram se mudando para os dois postos, obrigando a atual expansão. Hoje, embora sejam apenas sombras ante a grandiosidade da capital Doher, Zuralhim e Dukaz são pontos importantes política e estrategicamente.

Para percorrer as enormes distâncias entre as três cidades e as passagens para a superfície, os anões utilizam-se de estranhas

(e gigantescas) carruagens de madeira fechadas, fortificadas e armadas, que correm em trilhos — um tipo de "metrô anão" puxado por dois delvers, criaturas que se alimentam de pedras e são relativamente comuns nos subterrâneos de Arton. Três linhas servem o trajeto entre Zuralhim e Doher, mais três o percurso entre Doher e Dukaz, e quatro levam das duas cidades extremas até as proximidades da superfície, duas em cada trajeto. Embora seja eficiente no que diz respeito à proteção dos passageiros, este meio de transporte é caro e lento, o que normalmente inviabiliza seu uso por pessoas menos abastadas.

História

Os anões foram, até que se prove o contrário, criados pela deusa Tenebra em comunhão com Khalmyr, o Deus da Justiça. Dentro dos mitos da raça existem muitas versões diferentes para a mesma história. Uma diz que os dois deuses realmente se apaixonaram, sendo os anões o fruto e verdadeiro símbolo desta união. Outra afirma que Tenebra, com inveja de Glórienn, criadora dos elfos, ludibriou Khalmyr enfeitiçando-o e usando o deus para conseguir criar a raça anã. Ao se recobrar do transe e perceber o que havia acontecido, o Deus da Justiça tomou a raça para si, evitando que os anões sofressem a influência da Deusa das Trevas. Esta versão é contada principalmente pelos opositores ao culto de Tenebra em Doherimm.

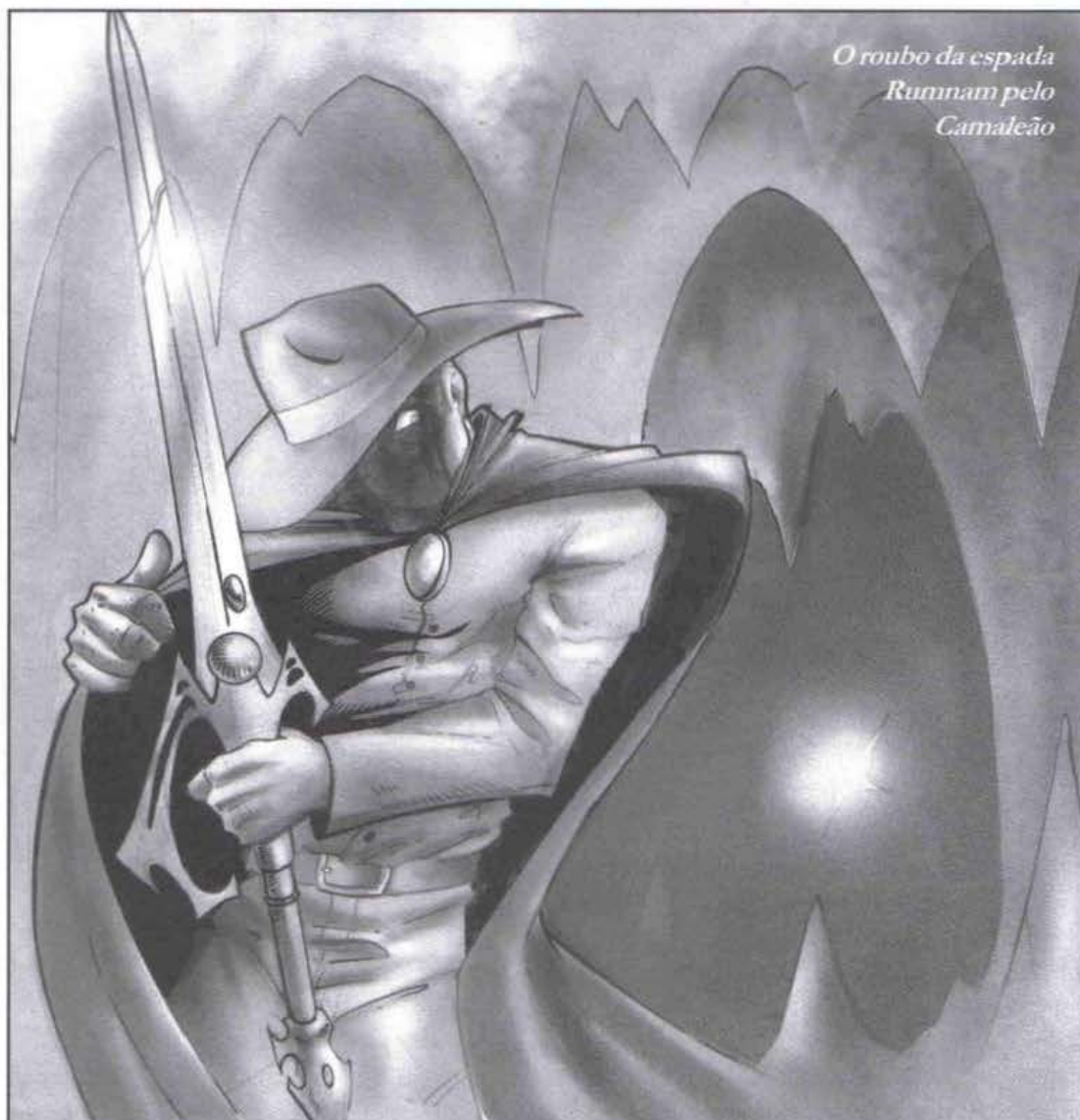
De acordo com o Muro Histórico, houve um tempo em que os anões eram tão comuns na superfície de Arton quanto nas cavernas. Então, um dia, foi revelada a um anão chamado Wordarion Thondarim a visão de uma catástrofe futura tão terrível que teria obrigado toda a raça se recolher totalmente para os subterrâneos — tudo isso décadas antes da conclusão da Grande Batalha em Arton-sul e da chegada dos humanos ao ponto onde hoje seria Valkaria. A natureza exata da catástrofe era um mistério, até a recente chegada da Tormenta: para os anões, agora a visão parece muito clara.

O reino subterrâneo era vasto, mas mesmo assim a imigração simultânea de todos os anões obrigou a uma expansão dos territórios. Foram dezenas de anos de trabalho duro, escavando rocha e travando batalhas incessantes contra outras criaturas subterrâneas.

O desenvolvimento humano se deu quase sem nenhum envolvimento dos anões. Tentando evitar uma guerra sem sentido, os filhos de Tenebra deixaram para os humanos todo o território da superfície, esperando um melhor momento para revelar sua existência. Tal coisa se deu pouco depois da fundação de Valkaria — que, mais tarde, viria a ser a capital do Reinado. Uma comissão diplomática comandada pelo rei anão Rodir Hammerhead II veio a Valkaria assinar um tratado de cooperação mútua entre humanos e anões. O acordo ficou conhecido como o Tratado da Espada e da Forja: ele estabelecia que, em caso de necessidade, uma parte ofereceria ajuda à outra.

Embora desconfiados com a insistência da comissão diplomática em manter em segredo a localização de Doherimm — atitude esta que se estenderia por toda raça anã —, os humanos viram grande vantagem no acordo. Boa parte das construções da época foram erguidas com a colaboração de trabalhadores anões, exímios artesãos e construtores.

A localização de Doherimm era (e ainda é) mantida em segredo, por duas razões principais: primeiro, para evitar que os tesouros minerais dos anões atraiam a cobiça dos humanos

O roubo da espada Rumnam pelo Camaleão

("Ora, eles veneram Valkaria, a Deusa da Ambição!"); e segundo, para proteger uma inestimável relíquia guardada em sua capital. Trata-se de Rhumnam, a espada mágica sagrada do deus Khalmyr, que encarregou os anões de proteger a peça.

Durante muito tempo a relação entre Doherimm e o Reinado foi muito estreita. Alguns anões passavam muito tempo na superfície e diz-se, inclusive, que um corpo diplomático estabeleceu-se na corte de Valkaria por um longo período.

Houve época também em que a nação anã tinha tratados comerciais e contato direto com Zakharov, o Reino das Armas. Alguns poucos humanos chegaram inclusive a visitar Khalandir e Thoranthur, duas cidades logo abaixo do reino. Mais tarde, esse breve contato foi totalmente cortado e as passagens para a superfície seladas para sempre.

Infelizmente, as coisas nem sempre foram bem em Doherimm. Durante a eterna batalha dos anões para manter sua supremacia nos subterrâneos de Arton, uma raça conhecida como Ghillanin (uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície) encontrou uma brecha nas defesas do reino. Todos os anões foram então convocados para a maior batalha já conhecida da história de Doherimm. Até que o pedido se espalhasse e fosse atendido, muito do que havia sido construído em séculos de trabalho foi destruído. Esse período ficou conhecido como Chamado às Armas.

Muitas foram as baixas mas, após um período de dez anos de guerra, a nação anã se ergueu vitoriosa. Novas defesas foram erigidas, rotas foram mudadas e o reino readquiriu seu status de invencibilidade. Desde então a atividade do anões na superfície diminuiu muito, e a defesa do reino passou a ser considerada prioridade máxima: não se sabe quando os trolls voltarão a atacar.

Clima e Terreno

O continente Artoniano situa-se sobre todo um universo subterrâneo: camadas e camadas de reinos cavernosos, um mais exótico ou perigoso que o outro. O reino dos anões ocupa apenas o primeiro nível de cavernas (se bem que esse "apenas" corresponde a vários quilômetros de profundidade). Mais abaixo existem outras cavernas-mundos, algumas abrigando reinos e impérios de criaturas cuja existência os humanos nem suspeitam. Dizem, inclusive, que algumas divindades maiores de Arton viveriam nas cavernas mais profundas — como Tenebra, Megalokk, Sszzaas e a Tauron.

Todo o reino é tomado por infindáveis redes de túneis e cavernas, tão intrincadas que até mesmo um elfo poderia empregar uma vida inteira percorrendo-as sem passar duas vezes pelo mesmo lugar. Em certos pontos, as câmaras e passagens atingem proporções gigantescas — a ponto de permitir a existência de ecossistemas completos, com florestas e selvas de fungos (ou certas plantas e árvores mágicas que sobrevivem sem luz do sol), rios, lagos, cachoeiras e até mesmo pântanos subterrâneos. Algumas estalactites, estalagmites e colunas podem ultrapassar um quilômetro de altura. Na verdade, os pontos mais amplos chegam a permitir o vôo de dragões — e eles EXISTEM em Doherimm!

Mesmo sem a incidência de luz solar, a temperatura na maior parte do reino é normal, às vezes quente (ou mesmo muito quente, pela presença de fontes termais ou atividade vulcânica). Obviamente, não há estações do ano.

Fronteiras

Embora seja inteiramente subterrâneo, o Reino Anão é talvez o maior de todos o reinos de Arton. Vai da entrada de Portsmouth a leste até a metade de Petrynia, chegando próximo das Uivantes, a odeste. Ao sul, Doherimm atinge as proximidades do Istmo de Hangpharstyth; e ao norte, até quase toda a extensão de Zakharov e parte de Namalkah.

Há até pouco tempo isso não era verdade, mas um recente incidente envolvendo o roubo da espada Rhumnam fez com que os anões retomassem seus planos de ampliação do reino. Isso seria, além de um meio de ampliar suas fronteiras oferecendo maiores oportunidades para o povo anão, uma garantia estratégica caso ocorra um conflito entre Doherimm e o Reinado (já que uma passagem para Yuden poderia ser cavada e uma aliança facilmente selada). Isso não quer dizer que os anões estejam interessados na guerra — as relações entre os dois povos continuam amenas —, mas sim que o reino quer ter alguma vantagem caso o pior venha a acontecer um dia.

Note também que, por sua natureza subterrânea, a demarcação de fronteiras do reino não é assim tão clara — fica quase impossível saber onde o reino realmente começa ou termina, especialmente porque os anões não fornecem detalhes sobre seus limites. Uma área considerada território de Doherimm poderia ser composta por pedra maciça, sem túneis — enquanto uma grande rede de cavernas, habitadas por anões, poderia existir muito além de onde se acredita ficar o reino. No entanto, uma vez que Doherimm não tem "reinos vizinhos" com quem disputar território (exceto por alguns monstros), os limites exatos do reino anão são assunto que interessa apenas aos próprios anões.

População

100% de anões (a única exceção é o humano preso no Calabouço). O nascimento de um indivíduo de qualquer outra raça (humana ou semi-humana) no reino será um fato único, extremamente raro e difícil de explicar.

Acredita-se que haja mais de 3.500.000 de anões em Doherimm, um número relativamente baixo se levarmos em conta a extensão do território do reino. Isso se deve principalmente à natureza guerreira da raça e aos conflitos com outras criaturas subterrâneas acontecidos na história de Doherimm.

Devido à grande longevidade dos anões (em média três vezes maior que a humana), suas famílias tendem a ser numerosas: entre quatro e cinco filhos cada uma. As crianças são treinadas desde cedo em um dos ofícios típicos da raça (joalheria, mineração, forja de metais, cervejaria...). A maioria adota a profissão de ferreiro, que tem muitas especializações — entre armas, armaduras, ferramentas, esculturas, engenhos

mecânicos e outras. Quando o anão alcança a adolescência (por volta de 30 anos) é permitido que ele saia de Doherimm em busca de aventuras na superfície, ou se junte ao exército do rei como escudeiro de um guerreiro mais experiente, caso queira. Anões que decidam partir devem respeitar pelo menos duas promessas: jamais revelar a localização de Doherimm aos não-anões, e retornar ao reino pelo duas vezes por ano — como homenagem aos antepassados que retornaram na época do Chamado às Armas.

Anões levam suas leis muito a sério. Uma vez que a honra é uma das virtudes mais importantes entre este povo, o roubo é considerado uma traição a todos os princípio da raça anã. Se comparado aos reinos humanos, Doherimm tem poucos criminosos. Mesmo assim, a capital Doher conta com uma cadeia — raramente usada — na periferia da cidade. Escavada em uma gigantesca estalagmite, este monumento arquitetônico é usado principalmente para confinar prisioneiros de guerra e assassinos, mas não ladrões: em vez de ficarem presos, ladrões são usualmente condenados à escravidão. Um "senhor" é assinalado ao criminoso e este passa a servi-lo, geralmente em serviços que incluem a confecção de armaduras (nunca armas) ou o plantio e colheita nas fazendas de fungos durante um certo período de tempo. Como lembrete de sua condição, os bandidos têm suas pernas acorrentadas o tempo todo. Como nas cidades humanas, os anões criminosos são julgados perante um tribunal presidido por um Clérigo da Justiça — quase sempre Handhur Heavystep, autoridade máxima dos clérigos de Khalmyr no reino. Anões não acreditam na pena de morte ou em prisão perpétua como método de punição.

As vestimentas dos anões em Doher são capazes de surpreender os mais desinformados, acostumados a ver anões em trajes e couraças pesadas: nesta cidade em especial é comum ver anões usando roupas leves e informais, reservando as armaduras e armas para ocasiões solenes ou batalhas propriamente ditas. Apenas membros da guarda de elite do Exército de Doherimm andam sempre armados e equipados, patrulhando a cidade e as fronteiras.

Já em Dukaz e Zuralhim o costume é diferente. Graças à função original das duas cidades (fortificações), boa parte dos moradores é ou descende de membros do exército anão. Além disso, ambas vivem sob a ameaça constante de novos ataques dos trolls subterrâneos Ghillanin. Por isso dificilmente se encontra um anão desarmado andando à toa pelas ruas das duas cidades.

Os nativos de Doherimm têm grande conhecimento e afinidade com os caminhos que levam para dentro e para fora de seu reino, sabendo evitar armadilhas, reconhecer monstros, encontrar passagens secretas e coisas do tipo.

Regente

Assim como o Reinado humano de Deheon, Doherimm é governada por um único rei: Thogar Hammerhead I (ANÃO, , LB), filho de Rodir Hammerhead II.

Todas as decisões globais a respeito do reino são tomadas por Thogar. A família Hammerhead tem governado Doherimm desde seus primórdios — os anões acreditam que o governo é um direito divino da família real.

Thogar é auxiliado por um único conselheiro: Handhur Heavystep (ANÃO, CLR[KHALMYR]12, LB), sábio clérigo de Khalmyr e principal responsável pela atual expansão do culto ao Deus da Justiça em terras anãs. Logo abaixo de Handhur — mas quase com o mesmo poder de influência — estão Uhr Darkhelmet (ANÃO, GUE15, LN) e Hollyth Stonefoot(ANÃO, GUE14, CB), os principais generais de guerra do exército anão.

Thogar é, normalmente, um anão muito ponderado; graças à sua vasta experiência de vida, o rei anão dispõe de enorme paciência e costuma ponderar por horas e horas antes de se pronunciar a respeito de qualquer assunto importante.

As duas outras cidades que compõem o núcleo do reino são governadas por regentes a serviço do rei: Polith Coldstone (ANÃO, GUE5/ARI3, LB) em Zuralhim, e Roldarimm Hardhand (ANÃO, GUE4/ESP4, LN) em Dukaz — ambos sobrinhos de Thogar. Qualquer decisão tomada em qualquer das duas cidades deve ser encaminhada à capital Doher para receber aprovação.

Mesmo considerando a política isolacionista dos anões, Doherimm ainda mantém laços políticos estreitos com o Reinado. O Tratado da Espada e da Forja ainda é válido, e diz-se que armeiros anões têm se estabelecido em Valkaria ultimamente. Acredita-se que o objetivo dos mesmos seja auxiliar na construção de máquinas de guerra capazes de enfrentar ou conter a Tormenta, em caso de necessidade.

Toda essa cooperação mútua ficou abalada graças ao roubo da espada de Khalmyr pelo Camaleão durante uma visita da comitiva humana a Doherimm. Com o assunto resolvido e o artefato de volta ao reino, os contatos recomeçaram, mas diz-se que acordos entre as duas partes e novos tratados têm sido firmados com muito mais dificuldade que antes do incidente.

Cidades de Destaque

Doher (capital)

Instalada em uma gigantesca caverna, Doher é um enorme conjunto de casas escavadas na pedra, templos, estabelecimentos comerciais, minas e ferrarias. Diferente das "mal-planejadas cidades humanas", Doher é de uma beleza arquitetônica ímpar. Prédios se fundem às cavernas, como se estivessem ali desde o início da criação. Cachoeiras e rios subterrâneos servem como fonte de água e decoram as partes mais afastadas. Estalactites ornamentadas pendem dos imensos tetos abobadados. Enormes passarelas de pedra polida cruzam vastos abismos, servindo de passagem para cada setor da cidade. Cercando as margens das principais vias de acesso, um enorme paredão mostra entalhes contando a história da raça anã desde sua criação por Tenebra.

O Templo Primeiro de Khalmyr não é o único da cidade, mas serve como sede principal para os devotos do Deus da Justiça. Foi o primeiro templo criado pelos anões em honra ao Deus da Justiça assim que Doher foi fundada. Pelo menos uma

vez por semana Handhur Heavystep, autoridade máxima local entre os clérigos de Khalmyr, comanda sermões para os devotos que estiverem presentes. Já o Templo da Luz Negra de Tenebra foi, em outros tempos, um dos lugares mais freqüentados de Doher. Hoje recebe cada vez menos devotos. Os fiéis mais ferrenhos acham que cedo ou tarde a deusa descarregará sua ira sobre o reino por causa disso.

O Calabouço não é exatamente o que os anões julgam um "monumento" digno de orgulho. Trata-se da cadeia de Doher, uma obra arquitetônica magnífica. Escavado em uma gigantesca estalagmite, é lá que são encarcerados os criminosos mais perigosos de Doherimm. É sabido que um humano mudo chamado Willian Lostgrief é o único não-anão mantido na penitenciária — e talvez o único humano presente em todo o reino anão. Entretanto, ninguém aceita falar a seu respeito ou relatar seus crimes.

O Muro Histórico é um imenso painel que segue as margens da via principal de Doherimm. Seus entalhes em baixo-relevo contam a épica história da raça anã em ricos detalhes, com ilustrações, símbolos e textos antigos. Os anões acreditam que a história de seu povo deve estar sempre presente, e deve sempre ser lembrada. É comum encontrar transeuntes percorrendo a muralha durante horas, absorvendo a sabedoria das palavras ali gravadas. A cada ano os fatos mais importantes são relatados em um documento oficial com o selo real, e os eventos ganham sua devida representação no muro.

Situado no centro da cidade, o Palácio Real é escavado na gigantesca junção de uma estalactite e uma estalagmite, formando um enorme pilar cilíndrico que vai do chão até o teto da caverna onde Doher foi estabelecida. Nos níveis mais elevados moram o rei e toda a sua corte. No nível mais baixo situa-se a sede da Guarda de Elite do Exército de Doherimm.

Doher, capital de Doherimm

Na pequena e simplória Gruta de Rhumnam, protegida 24 horas por dia, está guardado um dos mais preciosos artefatos de Arton: Rhumnam, a espada de Khalmyr, o Deus da Justiça. Doze dos melhores e mais experientes membros da Guarda de Elite vigiam a entrada da gruta o tempo todo — não há posto de maior honra para um soldado anão do que este.

Dentro da gruta, além da própria espada, está Ghoharimm (EXTRA-PLANAR ÚNICO, LN), o Guardião Invisível — uma fera ancestral de natureza desconhecida, designada pelo próprio Khalmyr para ajudar os anões na proteção da peça. Ela permanece desperta durante a maior parte do ano. Por um mês inteiro, entretanto, Ghoharimm entra em estado de hibernação — período no qual a segurança de Rhumnam fica total e exclusivamente a cargo dos anões.

A Cervejaria e Taverna de Yuth é propriedade de um dos três maiores cervejeiros anões conhecidos. É parada obrigatória para qualquer bom conhecedor de bebidas que se preze. O próprio Yuth atua como taverneiro. Embora sua cerveja custe uma fortuna fora das fronteiras de Doherimm, ali o mestre cervejeiro faz questão de vendê-la por um preço muito baixo. Ele diz que faz isso por ser "um anão doce e gentil", mas todos sabem que o medo da concorrência é o verdadeiro motivo...

Zuralhim e Dukaz

Embora cada uma das cidades esteja localizada em um extremo de Doherimm, ambas têm muita coisa em comum.

Zuralhim e Dukaz eram, originalmente, dois gigantescos fortes construídos para vigiar e proteger as duas maiores passagens para a superfície do Reinado: Zuralhim pelo oeste, e Dukaz por leste. Com o tempo, membros do exército e suas famílias foram se transferindo para os dois locais. Estas famílias passaram a formar aglomerados, pequenas vilas junto ao forte. Comerciantes eram atraídos pela oportunidade de iniciar um novo negócio sem concorrência.

Zuralhim foi o primeiro forte a passar por reformas e sofrer uma ampliação, agregando as comunidades próximas à sua própria construção. A proximidade da lendária Montanha de Ferro era promessa de prosperidade para os mineradores. Dois anos depois, Dukaz tomou a mesma providência. Não fazia muito sentido ter um forte por perto e deixar seu povo desprotegido, pensaram os anões. A partir daí o desenvolvimento seguiu de maneira um tanto diversa para as duas cidades.

Dukaz também foi construída próxima a uma grande fonte de minérios. Desta forma, estabeleceram-se na região armeiros e mineradores. As armas usadas em Dukaz são produzidas na própria cidade e exportadas através da passagem localizada na pequena porção de Doherimm sob Hongari. O principal ferreiro é o velho Fordarimm Fhorandur (ANÃO, GUE2/ESP14, CB), dono da loja de armas Bainha de Ouro. Lá o anão aventureiro poderá encontrar armas de fina qualidade a um preço ligeiramente menor que o das lojas de Doher, por exemplo. Sabe-se, entretanto, que na superfície as mesmas armas são revendidas por mercadores humanos por quase o triplo do preço original.

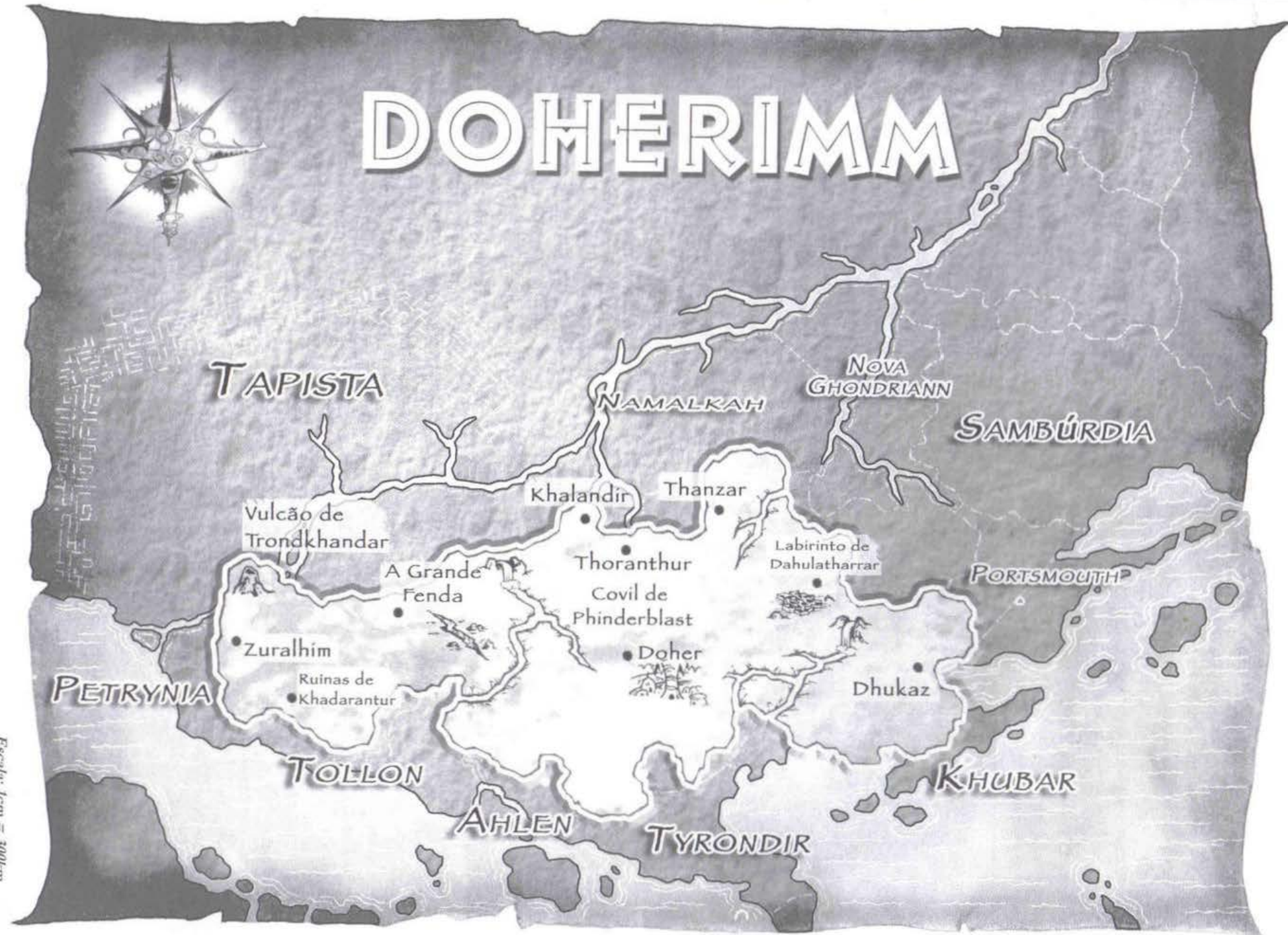
Outro golpe de sorte para Dukaz foi a recente descoberta de uma fonte de um novo tipo de metal, o hegladarimm. O novo minério ainda está sendo estudado pelos ferreiros e não se sabe quando estará pronto para ser usado em novas armas e armaduras, mas já se sabe que ele é mais resistente e durável que os metais utilizados normalmente. Essa descoberta tem, obviamente, atraído ambiciosos grupos de mineradores, fascinados pelos lucros que poderão obter. Cogita-se inclusive que a poderosa Guilda dos Armeiros pretende se transferir de Doher para Dukaz no futuro próximo.

Dukaz também conta com seu próprio cervejeiro, Khazar Borandumm (ANÃO, ESP8, NB). Ex-membro da Guilda dos Cervejeiros, Khazar mudou-se para Dukaz após dissolver a aliança com seus outros dois companheiros (hoje ferrenhos rivais situados em Doher e Zuralhim). Sua Taverna Lâmina Negra é um dos pontos obrigatórios para visitantes e local de encontro dos membros do alto escalão do exército de Dukaz. A cerveja escura e de gosto forte produzida por Khazar é exportada principalmente para os reinos de Hongari, União Púrpura e Bielefeld.

Embora tenha, em suas origens, atraído principalmente militares, a face fortificada de Dukaz vem mudando gradativamente com o passar dos anos. Como não houve conflitos com os trolls subterrâneos nos últimos anos, cada vez mais civis e mercadores passaram a se mudar e freqüentar a cidade. Mesmo os militares presentes não andam mais tão tensos. O número de voluntários para as forças de combate da cidade vem caindo a cada ano. Os cidadãos já conseguem sair de casa sem carregar uma arma consigo. A alta cúpula de Doherimm tem se preocupado bastante com esta mudança de panorama. Nestas condições, um ataque dos trolls poderia acarretar em uma tragédia ainda maior que a ocorrida em Khadarantur.

Se Dukaz é um exemplo de prosperidade como cidade e futura candidata a metrópole anã, Zuralhim não pode dizer o mesmo. A promessa de oportunidades se cumpriu apenas por pouco tempo. A descoberta de que o minério da Montanha de Ferro não era resistente o suficiente, a ameaça de Phinderblast, a proximidade do vulcão Trondkhandar e a iminência de ataques dos trolls subterrâneos fizeram com que Zuralhim não conseguisse seguir os passos de sua irmã bem-sucedida na mesma velocidade.

A falta de uma fonte de minérios utilizável afastou os grandes grupos mineradores e os ferreiros, que banadonaram a cidade ao primeiro sinal de crise. Era preciso trazer o minério de Doher para poder forjar armas e armaduras em Zuralhim, o que nunca significou muita vantagem .

Sendo assim, Zuralhim é muito mais uma fortaleza do que uma cidade, o que representa uma grande vantagem quando se considera o real objetivo da construção. O povo que lá vive é composto em sua maioria por soldados e filhos de soldados, linhagens que se encarregam de proteger Doherimm há mais de uma geração, o que reforça a confiança de Doher na capacidade de proteção de Zuralhim caso seja necessário.

Escala: 1cm = 300km

O regente Thogar Hammerhead I

A cidade conta com um grande Mercado Livre, onde os produtos de Doher e outras regiões são vendidos todos os domingos. É possível encontrar artigos de primeira necessidade em pequenas lojas no centro de Zuralhim em outros dias da semana, mas certamente eles não apresentam nem metade da qualidade que os itens de Doher têm.

No centro há também uma pequena arena. Lá realizam-se combates reais (afinal, um anão que se preze jamais aceitaria encenar uma batalha), mas com regras que proíbem ataques a pontos vitais, evitando ferimentos graves. Apostas são absolutamente proibidas. Uma vez por ano ocorre no local uma competição entre os diferentes destacamentos do exército da cidade.

Assim como Doher e Dukaz, Zuralhim também conta com um mestre cervejeiro: Orlok Garrandlim(ANÃO, ESP8, CB). Sua cerveja de cor amarelada e gosto levemente adocicado, a Gota Dourada, é servida nas várias tavernas da cidade. Ao contrário de seus outros dois rivais, Orlok preferiu se concentrar apenas na produção do precioso líquido. Sua cerveja é um bem-vindo atrativo para os visitantes: a Gota Dourada não é servida em nenhum outro lugar de Arton ou mesmo de Doherimm, já que Orlok não se interessa em exportar sua mercadoria.

Thanzar

Thanzar é o fruto das maquinações dos Isolacionistas, e um filho da paranóia xenofóbica que vem atingido parte da corte de Doherimm.

Trata-se de uma cidade de pequeno porte que servirá como ponto avançado e ponto de partida para um nova expansão do reino, desta vez na direção norte. Seu propósito vai ainda mais além: caso algum dia aconteça uma guerra contra Deheon ou o Reinado como um todo, Thanzar seria um ponto altamente estratégico, justamente por se situar abaixo de Yuden, o principal opositor do reino capital. Boatos cada vez mais fortes circulam afirmando que uma nova passagem ligando Doherimm ao Reinado está sendo escavado por operários anões, desta vez com saída direta para Valkaria. Logicamente a corte de Deheon não sabe deste fato. Caso isso venha a acontecer, as conseqüências poderão ser desastrosas.

Thanzar vem sendo encarada como uma nova oportunidade. Muitos trabalhadores têm mudado para a cidade em busca de oportunidade e emprego como construtores. Também está sendo construída a Fornalha de Zakharin, uma gigantesca oficina para a elaboração e construção de novas máquinas de guerra.

Aventureiros também têm encontrado bastante espaço na nova cidade (principalmente guerreiros), já que durante a nova expansão é certo o encontro com criaturas perigosas e raças inimigas. Muitos temem que o repentino expansionismo anão possa provocar uma nova guerra contra os Ghillanin e um novo Chamado às Armas.

Khalandir e Thoranthur

Estas duas pequenas cidades eram, há alguns anos, os principais pontos de contato entre Doherimm e a humanidade. Uma passagem levava direto ao reino de Zakharov, com quem Khalandir e Thoranthur mantinham um amistoso relacionamento, com direito a vantajosos acordos comerciais. Durante este período, grandes mercadores humanos chegaram até a visitar as cidades — um fato raro na história dos anões.

Um incidente diplomático acabou por arruinar a relação tempos depois. A corte anã de Doher não gostou nem um pouco da atitude tomada pelo regente humano Kaius Roggandin em fabricar uma réplica do machado sagrado Zakharin para uso próprio (moda que acabou se espalhando por todo o reino de

Zakharov). O machado original, antes pertencente a um deus dos anões, havia sido dado ao regente como prova de amizade. Ao confeccionar réplicas da arma para uso mundano o povo de Zakharov ofendeu a nação anã. As relações com o reino foram bruscamente cortadas por ordem do regente anão e as passagens para a superfície de Zakharov seladas irremediavelmente.

Talvez a retaliação tenha feito sentido para os nobres da corte de Doher, mas os comerciantes de Khalandir e Thoranthur jamais concordaram com tal atitude. Para eles, o corte de relações com Zakharov significou uma sensível perda financeira. Eles ainda podem comercializar seus produtos (em sua maioria jóias confeccionadas com pedras preciosas e armaduras), mas as duas passagens restantes para a superfície são muito distantes e acarretam em grande custo, sem falar no tempo gasto.

Por causa disso, os grandes comerciantes de Khalandir e Thoranthur, liderados pelo chefe da Guilda de Mineradores Borharur Gahuramm (ANÃO, GUE2/ESP6, LN), defendem a reabertura das antigas passagens para Zakharov e uma reformulação na política de contato com os humanos. Para eles os anões têm muito a ganhar travando contato mais direto com as nações do Reinado. Mesmo o tempo de relações com Zakharov já foi capaz de mudar alguns hábitos dentro das duas cidade: lá praticamente ninguém usa martelos ou machados, as armas preferidas dos anões de Doherimm. Todo guerreiro de Khalandir e Thoranthur que se preze usa espadas "longas", especialmente projetadas para a estatura anã. Não é preciso dizer que as propostas ousadas de Borharur desagradam, e muito, o grupo conhecido como Os Isolacionistas.

Caso a corte de Doher recuse as propostas, os Conselhos das duas cidades cogitam solicitar sua independência do reino anão, comprometendo-se inclusive a selar a passagem que liga suas cidades à parte principal do reino. Tudo de modo pacífico. Jamais passou pela cabeça dos cidadãos de Khalandir e Thoranthur a idéia de lutar contra seus irmãos, algo impensável dentro da filosofia de vida anã.

Geografia

A Grande Fenda

Desde o fim da guerra contra os Ghillanin a nação anã teme um confronto das mesmas proporções com alguma outra raça subterrânea. Porém, graças a providências tomadas após o fim da guerra (o selamento das passagens usadas pelos Ghillanin, a construção de fortes e o reforço dos exércitos), essa hipótese parece, nos dias de hoje, bem remota.

Entretanto, tudo indica que a boa fortuna dos anões está chegando ao fim. Há poucas semanas, durante uma exploração de rotina, um grupo de patrulheiros encontrou uma gigantesca fenda que rasga boa parte das cavernas e túneis do reino. Tem vários quilômetros de comprimento, dezenas de metros de largura, e profundidade desconhecida. Poderia ser apenas uma formação natural, não fossem dois fatos significativos: a fenda surgiu em uma área não sujeita a terremotos; e o som de martelos batendo contra rochas vem de suas profundezas...

Exploradores enviados para investigar a Grande Fenda nunca retornaram — mas o sinistro som de marteladas continua. Um pequeno acampamento do exército anão foi montado nas

O Guardião Invisível

proximidades. Suspeita-se que a Grande Fenda tenha sido aberta por algum outro povo subterrâneo que planeja invadir Doherimm — e, a julgar pelo tamanho da fenda, será uma invasão em grande escala. Uma nova guerra parece aguardar os anões.

Vulcão Trondkhandar

Talvez o único vulcão subterrâneo de toda Arton, o Trondkhandar exibe sua cratera ameaçadora no fundo de uma grande câmara próxima a Zuralhim. Ele representava uma grande ameaça natural ao desenvolvimento de Doherimm; apesar do pequeno porte, se entrasse em erupção seria capaz de atingir com gravidade a cidade fortificada de Zuralhim.

Com a ajuda de um grupo de aventureiros, Uhr Darkhelmet (ANÃO, GUE10, CB) selou o vulcão, acabando com o perigo. Entretanto, nos últimos meses, sons estranhos chegam dos túneis que levam ao Trondkhandar: guinchos estridentes e sons graves, como trovoadas.

Por enquanto existem apenas duas hipóteses: ou Trondkhandar está novamente ativo, ou existe alguma criatura outrora adormecida dentro do vulcão. De um jeito ou de outro, qualquer uma das opções significa encrenca para Doherimm.

Covil de Phinderblast

Durante muito tempo uma ameaça tão ou mais terrível que os trolls subterrâneos ameaçou a vida dos anões de Doherimm.

Na parte oeste do reino, abaixo das Montanha Uivantes, localizava-se o covil de Phinderblast, um antigo dragão vermelho — talvez um dos mais poderosos de Arton, exceto pelo próprio dragão-rei Sckhar. Embora seu poder e arrogância fossem imensos, a gigantesca criatura sempre fez pouco além de ameaças. Porém, em tempos recentes, Phinderblast começou a exigir tributos dos anões de Zuralhim. Aos poucos as exigências foram aumentando, irritando cada vez mais a corte de Doherimm.

A principal ameaça não era apenas o dragão. A partir de seu covil haviam caminhos que levavam à superfície. Se essas passagens fossem descobertas por humanos, a localização de Doherimm seria inevitavelmente descoberta, o que seria um desastre total para o reino.

Após meses de planejamento, um grande destacamento do exército anão — juntamente com os principais aventureiros do reino — realizou uma operação sistemática de ataque ao covil de Phinderblast. Muitas vidas foram perdidas, mas o dragão foi finalmente derrotado. O imenso tesouro contido na caverna foi oferecido ao rei como símbolo da vitória e hoje faz parte do tesouro real.

Resta agora aos anões encontrar e selar todas as passagens existentes para a superfície. Um trabalho árduo e demorado, que vem consumindo boa parte das finanças do reino. A esperança dos anões é que eles possam realizar a empreitada antes que algum grupo de aventureiros da superfície descubra que Phinderblast está morto, e resolva explorar as profundas cavernas em busca de seu tesouro.

Outros Pontos de Interesse

Labirinto de Dahulatharrar

Dahulatharrar foi um dos maiores artesãos nascidos em Doherimm. Foi ele quem deu os toques finais e ficou responsável por todo o planejamento do Muro Histórico de Doher. A seu cargo ficou o principal painel do muro: a batalha contra os trolls subterrâneos e o Chamado às Armas.

Não contente o suficiente com as obras que realizava, Dahulatharrar resolveu realizar sua obra máxima. Em uma área afastada e desabitada, o artesão anão começou a construção de um enorme e intrincado labirinto.

O trabalho levou anos. Pessoas passaram a visitar o artista que, com o tempo, tornava-se cada vez mais avesso a companhias. Passou a proibir a presença do público enquanto trabalhava. Tornou-se quase um eremita, completamente obcecado pela finalização de sua grande obra.

Após cinco anos trabalhando no labirinto, Dahulatharrar deixou de ser visto. Ninguém sabe se o anão faleceu enquanto concluía seu trabalho ou acabou se perdendo dentro de sua própria obra. Muitos acreditam que o mistério possa ser ainda maior: certos estudiosos acham que havia algo de estranho no local escolhido pelo artesão. Alguma força mágica ou divina latente, esperando para ser descoberta. Para estes, o labirinto foi o meio que Dahulatharrar encontrou para desencadear esta força. Nada disso foi provado, entretanto.

Hoje em dia o lugar tem fama de mal-assombrado. Pessoas afirmam que, ao passar pelo lugar, podem ouvir as batidas dos instrumentos usados pelo anão contra as pedras do lugar, como se ele ainda estivesse trabalhando em sua obra-prima. Curiosamente, estes mesmos viajantes atestam que novas seções aparecem ocasionalmente no labirinto, ou ainda que suas paredes mudam de lugar de modo quase imperceptível, alterando o caminho.

Alguns aventureiros crêem que algo especial aguarda aqueles que conseguirem chegar ao centro do labirinto. Este feito, porém, jamais foi realizado. Todos que se propuseram a cumprir a difícil tarefa desapareceram sem deixar vestígios. Exatamente como Dahulatharrar.

Ruínas de Khadarantur

Não há dúvidas de que a guerra contra os Ghillanin foi a mais longa e sangrenta da história anã. E embora os senhores de Doherimm tenham ganho a batalha graças ao Chamado às Armas, inúmeras perdas ocorreram nesse período. A mais dolorosa, com certeza, foi a queda da cidade de Khadarantur.

Khadarantur era um dos grandes símbolos da cultura anã. Uma cidade tão grandiosa quanto Doher, com enormes galerias e um imenso lago modificado para apresentar um formato exatamente circular. Graças às suas águas que refletiam a luz

artificial em um tom prateado, o lago era conhecido como "Lua de Doherimm".

Infelizmente a cidade estava próxima demais do antigo território dos trolls subterrâneos. Após uma resistência que durou seis anos a cidade caiu, sendo dominada pelos Ghillanin. Quando a guerra terminou o território foi retomado pelos anões, mas só restavam as ruínas, o velho lago e o odor da morte.

Em certa época foi sugerido que Khadarantur fosse reconstruída, mas a proposta foi recusada pelo Rei Thogar Hammerhead I. Ao invés disso, o monarca mandou construir um monumento à beira do lago: um enorme machado de pedra dedicado às vítimas do massacre.

Hoje em dia as ruínas de Khadarantur são visitadas durante todo ano. Os motivos são variados: alguns vão prestar homenagem aos parentes mortos na cidade, enquanto aventureiros costumam orar em frente ao monumento em busca de proteção em suas batalhas. O certo é que nenhum anão de Doherimm passa sua vida sem visitar as ruínas pelo menos uma vez.

Os anões são cautelosos quanto ao segredo da localização do reino

Guildas e Organizações

As Guildas Anãs

Além do governo e igreja, outro importante centro de poder em Doherimm são as guildas. Existem duas guildas principais: a Guilda dos Armeiros e a Guilda dos Mineiros e Joalheiros. Por várias vezes decisões importantes foram influenciadas por maquinações destas duas organizações. Parte do povo acha que isso mostra uma fraqueza preocupante por parte do rei, por se deixar influenciar por elementos estranhos à corte. Outros crêem que isso só mostra o quanto Thogar está disposto a agir em prol do que os anões e outros membros de importância pensam, ao invés de tomar decisões arbitrárias baseadas somente em seu poder de julgamento.

Tempos atrás existia também uma outra guilda: a dos cervejeiros. Formada pelos três principais cervejeiros de Doherimm — Yuth Handeromm (ANÃO, ESP8, CN), Khazar Borandumm (ANÃO, ESP8, NB) e Orlok Garrandlim (ANÃO, ESP8, CB)—, que juntos administravam toda a produção do reino. Esta era talvez a guilda mais influente de todas (sim, porque pouca coisa tem mais valor para os anões que uma boa cerveja!). Um dia, porém, uma simples discussão de taverna mudou tudo: após um longo debate sobre quem fazia a melhor cerveja, os três outrora amigos resolveram dissolver a guilda e se separar para sempre. Yuth continuou em Doher, Khazar seguiu para Dukaz, e Orlok estabeleceu-se em Zuralhim. Hoje a rivalidade entre eles é enorme, e os três cervejeiros disputam ferrenhamente a liderança tanto na preferência dos anões quanto na exportação para os reinos humanos.

Ordem do Bastão de Wynna

"Ordem" talvez seja um termo pomposo demais para este diminuto grupo de anões. Trata-se de cinco estudiosos — Kwoddran Hangorar, Tilliroin Grodanerr, Zolik Trodandar, Hotrandurair Trovarolim e Ragastraramm Urhtmor — (ANÕES, ESP4, NB) interessados e muito curiosos a respeito da magia.

Vistos com desconfiança pelos anões tradicionalistas, os membros da Ordem sonham com o dia em que a magia será amplamente utilizada e fará parte do dia-a-dia de Doherimm. Mesmo assim, nenhum dos cinco anões é efetivamente mago. Todas as tentativas que o grupo fez em aprender magia por seus próprios métodos fracassou. Eles concordam que o meio utilizado pelos humanos para "canalizar as energias místicas de Arton" é perigoso e pouco efetivo, por isso pesquisam meios próprios para realizar magias.

O conhecimento do grupo é completamente teórico, baseado em suposições esdrúxulas e, em sua maioria, equivocadas. Mesmo assim, nada abala a convicção da Ordem de que, um dia os anões serão capazes de executar magia sem ter que apelar para o conhecimento acumulado pelos humanos e elfos da superfície. E embora

A profissão de forjador é uma das mais comuns entre anões

tenha fracassado totalmente em todas as tentativas, nada impede que um dia Wynna os olhe com um pouco de compaixão e conceda o desejo dos cinco atrapalhados acadêmicos...

Os Isolacionistas

Enquanto em Khalandir e Thoranthur a luta é em prol da reaproximação de anões e humanos, este pequeno mas fanático grupo de anciões prega o isolacionismo até as últimas conseqüências.

De acordo com o líder do movimento, Erinn Thandor (ANÃO, ESP5/GUE6, LM), o contato com as nações da superfície só irá trazer problemas a Doherimm. Para ele a ambição dos humanos é muito maior que sua prudência ou generosidade. Mais cedo ou mais tarde uma horda de aventureiros humanos irá tentar invadir Doherimm em busca das riquezas naturais e tesouros do reino.

O grupo defende o isolamento total do reino, fechando permanentemente as passagens que levam para o Reinado. O grupo também discrimina implacavelmente os anões que resolveram sair do reino subterrâneo para se aventurar no Reinado. Para eles, estes não são dignos sequer de pisar no solo de Doherimm.

Os Isolacionistas tradicionalmente não detinham muito poder e raramente ganhavam novos adeptos. Embora o grupo ainda seja pequeno, o recente incidente envolvendo a espada de Khalmyr serviu para alimentar o estoque de argumentos de Erinn e muitos nobres têm considerado mais seriamente as propostas do ancião.

A maior vitória dos Isolacionistas foi o início da construção da cidade e posto avançado de Thanzar, como precaução caso algum problema mais sério ocorra entre Doherimm e o Reinado.

Divindades Principais

Em termos religiosos, a preferência anã sempre se dividiu entre Tenebra e Khalmyr. Embora a primeira não seja vista com bons olhos pelas outras raças, para os anões ela é a mãe criadora das raças subterrâneas. Sua devoção a Khalmyr também é justificada principalmente pelo enorme senso de honra e justiça dos anões. O fato de que Khalmyr e Tenebra ocasionalmente lutam não é nada espantoso para o povo anão — pois, entre eles, qualquer casal costuma estar envolvido em brigas homéricas.

Mudanças inusitadas também vêm acontecendo. Provavelmente graças à influência do Conselheiro Real, o culto a Khalmyr é cada vez maior no reino — há tempos o Deus da Justiça já se tornou a principal divindade dos anões, colocando Tenebra em segundo plano. Tal fato já provocou em Doher acalorados debates religiosos, mas poucos acreditam em algum tipo de "guerra santa".

Devotos de quaisquer outros deuses são muito raros em Doherimm, e templos em sua honra são praticamente inexistentes. No entanto, sabe-se da existência de pequenos cultos isolados a Tauron, Valkaria, Thyatis, Allihanna, Megalokk, Lena e Marah.

Encontros

Nas vizinhanças de grandes cidades como Doher e Dukaz, os túneis são seguros e a ocorrência de encontros com monstros é muito pequena. No entanto, as vastas cavernas e passagens desabitadas entre as cidades abrigam perigos terríveis para não-anões, tornando Doherimm o reino mais perigoso do Reinado para viajantes.

Praticamente qualquer variedade de monstro subterrâneo

existe aqui — incluindo versões cegas, mas com sentido de radar, de certos monstros da superfície. Muitos formam ecossistemas em câmaras gigantes, enquanto outros percorrem os túneis em busca de presas. Trolls subterrâneos são os mais comuns, assim como bandos de orcs, homens-morcego, homens-fungo, homens-escorpião, aranhas-gigantes, escorpiões-gigantes e os terríveis dimmak, seres antinaturais cujo simples toque destrói qualquer coisa. Além disso, áreas mais profundas podem esconder monstros ainda desconhecidos.

Os monstros podem ser minúsculos (como a aranha beijo-de-Tenebra, que pica e mata suas vítimas durante o sono) ou imensos (como os dragões-vermes, que atingem quilômetros de comprimento). Os dragões verdes, ligados ao elemento Terra, também existem por aqui em quantidade.

Outro grande perigo para o viajante são os vermes-de-khalmyr, que varrem os túneis em grandes massas, devorando tudo à sua frente. Os anões conhecem uma prece secreta que, enquanto entoada, faz com que os vermes passem diretamente — mas qualquer outra criatura no caminho será devorada. Desnecessário dizer, a prece não funciona com não-anões (e também deixa de funcionar com anões que tentem revelar o segredo).

Aventureiros

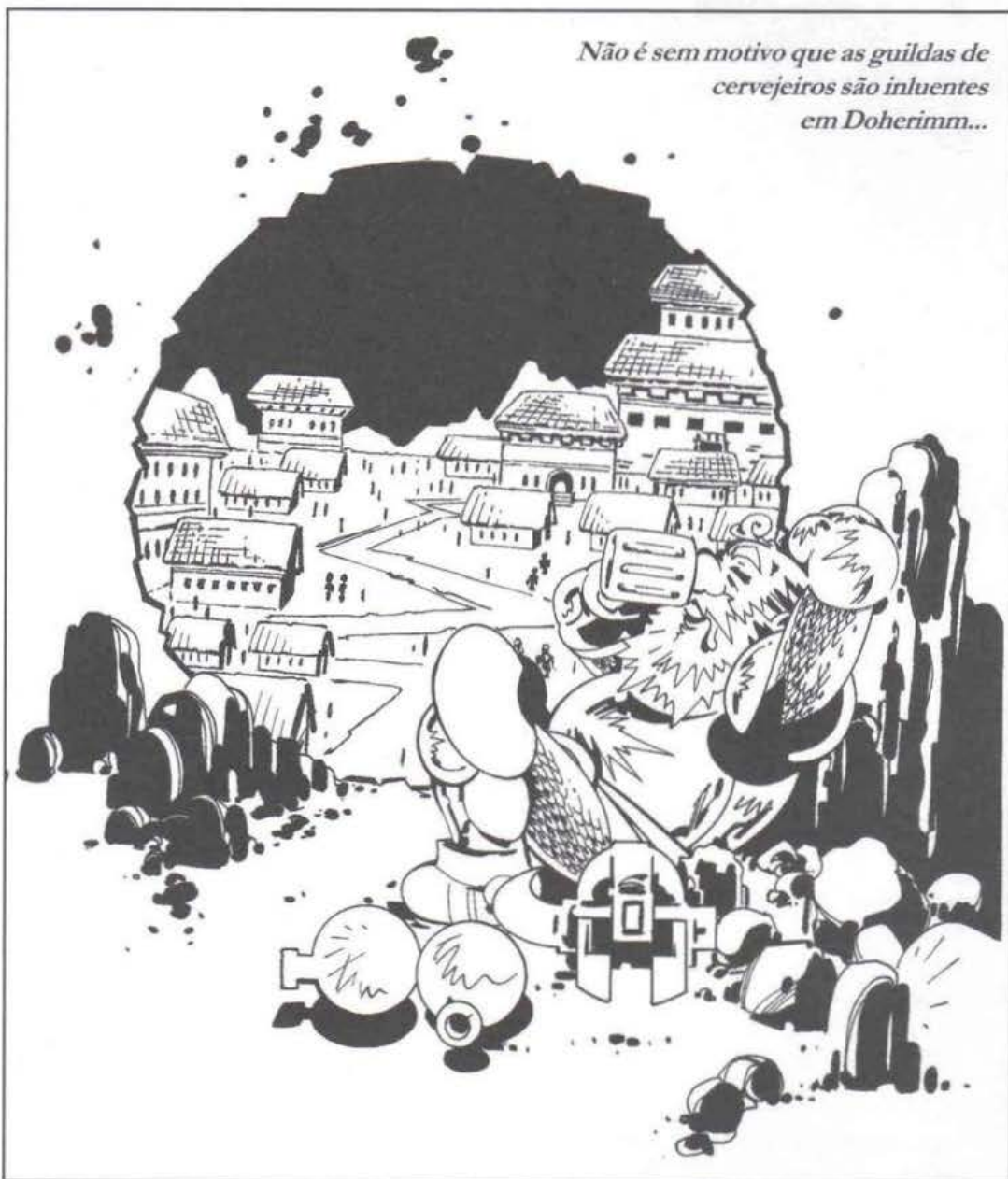
Honrando a tradição anã, a maioria dos aventureiros presentes em Doherimm é formada por guerreiros. Isso se deve principalmente ao passado de batalhas da raça durante a colonização dos subterrâneos de Arton. Muitos deles não resistem ao chamado da aventura e resolvem partir do reino em busca de maiores emoções nas terras da superfície, mas a maioria permanece em Doherimm, temendo pela segurança de suas cidades. Esse sentimento nobre faz com que boa parte dos jovens guerreiros anões se alistem no exército de Doherimm.

Anões ladinos são extremamente raros, já que seus métodos não combinam com as tradições anãs de lealdade e fidelidade — mas eles podem existir na forma de rastreadores. Assassinos existem, mas são poucos, e mantêm suas identidades em profundo segredo.

Paladinos e clérigos de Khalmyr são bastante comuns em Doher, onde o culto ao deus vem crescendo muito rápido. Já sacerdotes de Tenebra estão rareando e são, em sua maioria, anciões com recordações de tempos em que o culto à Deusa das Trevas era mais popular.

Rangers anões, quando existentes, se especializam em aprender o que podem sobre os intrincados caminhos das cavernas de Doherimm. Servem como guias e acompanham caravanas de mercadores, principalmente no trajeto entre Doher e Zuralhim.

Até onde se sabe, não há qualquer prova da existência de anões magos em Doherimm (embora a Ordem do Bastão de Wynna continue tentando).

Não é sem motivo que as guildas de cervejeiros são inluentes em Doherimm...

Thormy, Imperador-Rei do Reinado

NOVOS TALENTOS REGIONAIS

O livro básico Tormenta D20 oferece uma série de talentos próprios para personagens nativos de qualquer das regiões do Reinado, sendo apenas um ou dois disponíveis para cada reino. Aqui você vai encontrar uma nova e muito mais ampla seleção de talentos regionais, sendo que vários talentos antes restritos a um só reino agora são considerados nativos para mais de um reino. Estas regras substituem aquelas encontradas em TD20.

Os talentos descritos como [regional: nome de um reino] são próprios de certas regiões do Reinado. Cada região tem um ou mais talentos locais. Um personagem pode obtê-los apenas sendo nativo daquele reino.

Personagens nativos de um reino já recebem gratuitamente, no 1º nível, um talento regional ligado ao reino (note que este NÃO é o mesmo talento que todos os personagens recebem no 1º nível, mas sim um talento extra). Para ser considerado nativo, um personagem deve ter nascido e sido criado ali durante a maior parte de sua juventude (obviamente, você não pode ser nativo de mais de um reino).

Cada personagem pode possuir apenas um talento regional. Existem três exceções:

• Todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo um deles Olhos Aguçados.

• Todos os anões nativos de Doherimm recebem dois talentos regionais, sendo um deles Caminho para Doherimm.

• Todos os minotauros nativos de Tapista recebem dois talentos regionais, sendo um deles Lógica Labiríntica.

Opcionalmente, com uma explicação razoável por parte do jogador, o Mestre pode permitir que personagens não nativos do Reinado tenham talentos regionais. No entanto, neste caso, devem ser comprados como talentos normais — e um mesmo personagem não pode possuir mais de um deles.

Foco em Perícia: qualquer personagem pode possuir este talento como um talento regional, representando o aprendizado de alguma habilidade ou profissão comum em sua terra. O Mestre pode proibir perícias que sejam consideradas incomuns no reino — como Identificar Magia em Portsmouth ou Religião em Salistick, por exemplo.

Terreno Familiar: qualquer personagem pode possuir este talento (descrito em **Tormenta D20**) como um talento regional, representando a familiaridade com um certo tipo de ambiente onde cresceu. Um personagem também pode, se quiser, ter sua própria cidade natal como Terreno Familiar (em geral, apenas não-aventureiros têm uma cidade como Terreno Familiar).

Note que personagens não nativos do Reinado também podem possuir Foco em Perícia ou Terreno Familiar como talentos regionais.

Talentos Regionais por Reino

Ahlen: Bairrista, Foco em Perícia (qualquer), Impostor, Intolerância, Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas, florestas tropicais, montanhas ou pradarias), Trapaceiro Nato.

Bielefeld: Foco em Perícia (qualquer), Leal aos Cavaleiros, Patriota, Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas, florestas tropicais, montanhas, pradarias ou oceanos).

Callistia: Amigo dos Rios, Foco em Perícia (qualquer), Paciente, Religioso, Terreno Familiar (pradarias ou rios e lagos).

Collen: Olhos Aguçados, Foco em Perícia (qualquer), Olhos Especiais, Paciente, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais ou temperadas). Nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles.

Deheon: Aventureiro Nato, Foco em Perícia (qualquer), Patriota, Prece para Valkaria, Prosperidade, Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanhas, pradarias, ou rios e lagos).

Doherimm: Amigo das Armas, Arma de Família, Bairrista, Caminho para Doherimm, Espírito de Equipe, Foco em Perícia (qualquer), Intolerância, Patriota, Religioso, Terreno Familiar (subterrâneos).

Fortuna: Conhecimento de Lendas, Foco em Perícia (qualquer), Pacifismo, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas ou pradarias).

Hershey: Comerciante Nato, Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Pacifismo, Prosperidade, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanha, pradaria ou oceano).

Hongari: Foco em Perícia (qualquer), Paciente, Pacifismo, Prece para os Mortos, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, pradarias, montanhas ou oceanos).

Khubar: Amigo do Oceano, Barbarismo, Foco em Perícia (qualquer), Fúria Leal, Religioso, Tatuagem Mística, Terreno Familiar (montanhas ou oceanos).

Lomatubar: Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Resistência a Doenças, Terreno Familiar (floresta temperada, montanhas ou oceanos).

Montanhas Uivantes: Arma Dupla, Barbarismo, Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Resistência ao Frio, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanhas, pradarias, regiões geladas ou rios e lagos).

Namalkah: Amigo dos Cavalos, Barbarismo, Cavaleiro Nato, Foco em Perícia (qualquer), Fúria Leal, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, montanhas ou pradarias).

Nova Ghondriann: Foco em Perícia (qualquer), Hospitalidade, Pacifismo, Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas ou pradarias).

Petrynia: Aventureiro Nato, Comerciante Nato, Contador de Histórias, Foco em Perícia (qualquer), Impostor, Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanhas ou pradarias).

Pondsmânia: Conhecimento de Magia, Furtividade das Fadas, Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais ou rios e lagos).

Portsmounth: Bairrista, Faro para Magos, Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanhas, oceanos ou pradarias).

Salistick: Ateu, Autoconfiança, Foco em Perícia (qualquer), Médico Nato, Pacifismo, Terreno Familiar (florestas temperadas ou pradarias).

Sambúrdia: Amigo das Árvores, Arma Dupla, Comerciante Nato, Foco em Perícia (qualquer), Prosperidade, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, pradarias, rios e lagos ou oceanos).

Sckharshantallas: Bairrista, Foco em Perícia (qualquer), Inimigo de Dragões, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, pradarias ou montanhas).

Tapista: Bairrista, Espírito de Equipe, Foco em Perícia (qualquer), Intolerância, Lógica Labiríntica, Patriota, Religioso, Terreno Familiar (desertos, florestas tropicais, pradarias, montanhas, oceanos ou rios e lagos).

Tollon: Amigo das Árvores, Arma de Madeira Mágica, Foco em Arma (qualquer machado), Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, oceanos ou rios e lagos).

Trebuck: Foco em Perícia (qualquer), Religioso, Resistência à Tormenta, Terreno Familiar (áreas de Tormenta, florestas tropicais, montanhas, pradarias, rios e lagos).

Tyrondir: Foco em Perícia (qualquer), Inimigo de Goblinóides, Pacifismo, Prosperidade, Religioso, Terreno Familiar (florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias, oceanos ou rios e lagos).

União Púrpura: Amigo das Árvores, Arma Dupla, Barbarismo, Foco em Perícia (qualquer), Fúria Leal, Religioso, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanhas ou pradarias).

Wynlla: Conhecimento de Magia, Conhecimento de Itens Mágicos, Conquista da Magia, Foco em Perícia (qualquer), Mago Nato, Terreno Familiar (montanhas ou pradarias).

Yuden: Amigo das Armas, Bairrista, Espírito de Equipe, Foco em Perícia (qualquer), Intolerância, Patriota, Terreno Familiar (florestas temperadas, montanhas ou pradarias).

Zakharov: Arma de Família, Foco em Perícia (qualquer), Pacifismo, Terreno Familiar (florestas temperadas, florestas tropicais, montanhas, pradarias, rios e lagos).

Lista de Talentos Regionais

Amigo das Armas

[regional: Doherimm, Zakharov]

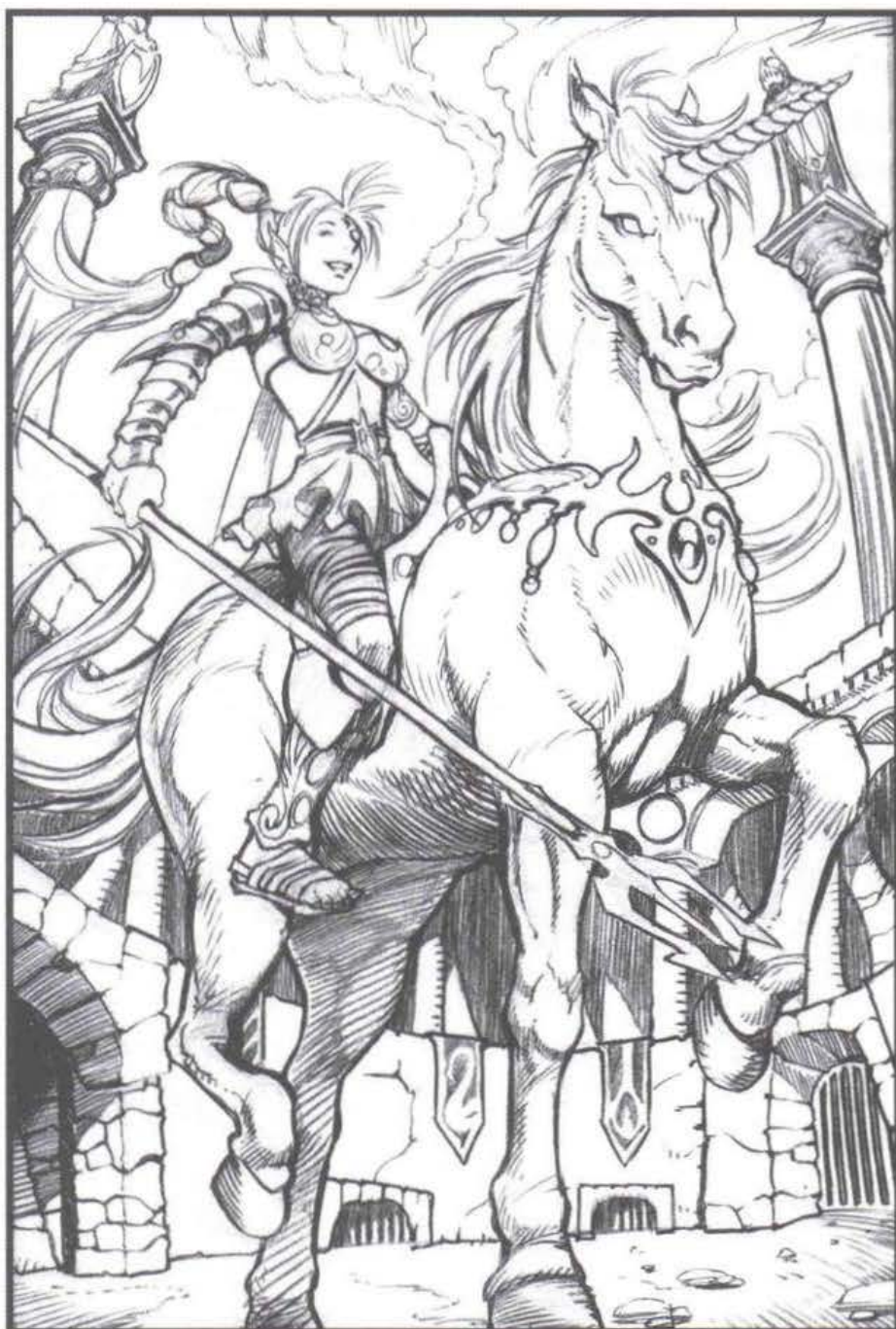
Você sabe fabricar e cuidar bem de armas.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em Ofícios (armeiro).

Amigo das Árvores

[regional: Sambúrida, Tollon, União Púrpura]

Você viveu muito tempo nas florestas e conhece seus caminhos como poucos.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em Sobrevivência, ou +4 quando usa o talento Rastrear.

Amigo dos Cavalos

[regional: Namalkah]

Você e sua montaria são quase irmãos.

Benefício: você pode usar a magia *Falar com Animais* (apenas cavalos) livremente, como um ranger de 6º nível.

Especial: antes esta habilidade era fornecida pelo talento Cavaleiro Nato, visto em **Tormenta D20.**

Especial: nativos de Khubar podem comprar este talento válido para o tumarkhân, o lagarto-elefante de Khubar. No entanto, não será um talento regional recebido de graça — deve-se comprá-lo normalmente.

Amigo do Oceano

[regional: Khubar]

Você viveu boa parte da vida em ilhas ou regiões litorâneas.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes Natação e +2 em todos os testes de Profissão (pescador ou condutor de canoas) e Sobrevivência (no mar apenas).

Amigo dos Rios

[regional: Callistia]

Você passou grande parte da vida tirando seu sustento das águas doces.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes Natação e +2 em todos os testes de Profissão (pescador ou condutor de canoas) e Sobrevivência (em rios e lagos apenas).

Arma Dupla

[regional: Montanhas Uivantes, União Púrpura, Sambúrdia]

Você é habilidoso no uso de armas duplas.

Pré-requisito: Ambidestria, Combater com Duas Armas, inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: este talento permite a um ranger (ou outro personagem com esta habilidade) empregar suas habilidades especiais de lutar com duas armas, mesmo quando utiliza uma arma dupla.

Normal: rangers perdem os benefícios dos talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas quando usam uma arma dupla.

Arma de Família

[regional: Doherimm, Zakharov]

Você tem uma arma extraordinária como herança de família.

Benefício: você recebe uma arma de qualidade obra-prima, à sua escolha, sem nenhum custo extra.

Arma de Madeira Mágica

[regional: Tollon]

Uma vez que este material é abundante em seu reino nativo, você possui uma arma feita com ele.

Benefício: você recebe uma arma de qualidade obra-prima feita com a madeira mágica de Tollon, à sua escolha, sem custo extra. Mais detalhes sobre esse tipo de material em **Tormenta D20.**

Ateu

[regional: Salistick]

Você acha impossível que qualquer mágica venha dos deuses.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência contra magias divinas.

Autoconfiança

[regional: Salistick]

Sua falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidades.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Vontade.

Aventureiro Nato

[regional: Deheon, Petrynia]

Você é um indivíduo acima da média, com inclinação natural para ser um aventureiro.

Benefício: você recebe um bônus permanente de +1 na habilidade mais importante de sua classe: Força para bárbaros e guerreiros; Destreza para ladinos e rangers; Inteligência para magos; Sabedoria para clérigos, druidas e monges; e Carisma para bardos, feiticeiros e paladinos. Classes de PdMs não podem possuir este talento, já que não são aventureiros.

Bairrista

[regional: Ahlen, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Sckharshantallas, Yuden]

Você é extremamente desconfiado e intolerante com quaisquer estrangeiros.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Sentir Motivação e Intimidar, apenas ao lidar com criaturas inteligentes nativas de outros reinos que não sejam o seu. No entanto, também sofre redutor de –1 em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação com criaturas inteligentes de outros reinos.

Barbarismo

[regional: Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

Graças à sua descendência, proveniente de antigos povos que habitavam (e ainda habitam) a região, você tem afinidade com os modos bárbaros.

Benefício: você pode comprar perícias de classe do bárbaro sem custo extra.

Especial: se você já é um bárbaro, recebe 4 pontos de perícia extras durante a criação do personagem. Esses pontos NÃO são multiplicados com aumento de nível (ou seja, são ganhos apenas uma vez) e só podem ser gastos em suas próprias perícias de classe.

Caminho para Doherimm

[regional: Doherimm]

Você sabe como percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também evitar seus perigos.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em todos os testes de Sobrevivência para percorrer os caminhos para Doherimm. O teste se aplica para evitar armadilhas, reconhecer monstros, encontrar passagens secretas e coisas do tipo.

Especial: se você também é um anão, qualquer magia mental usada para extrair de você o segredo da localização do reino provoca um imediato contra-ataque mágico sobre o conjurador (provocando 2d6 pontos de dano; um teste de Vontade reduz à metade).

Especial: todos os anões nativos de Doherimm recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Caminho para Doherimm seja um deles.

Especial: este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens não anões que tenham se aventurado em Doherimm.

Cavaleiro Nato

[regional: Namalkah, Khubar]

Você tem grande afinidade com animais de montaria.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Cavalgar, Adestrar Animais e Empatia com Animais, apenas para cavalos (ou para o lagarto-elefante tumarkhân de Khubar).

Especial: este talento substitui a versão de mesmo nome vista em **Tormenta D20.**

Comerciante Nato

[regional: Hershey, Petrynia, Sambúrdia]

Atividades comerciais são parte integrante da cultura de seu reino nativo.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Avaliação e Sentir Motivação.

Conhecimento de Itens Mágicos

[regional: Wynlla]

Itens mágicos são tão comuns em sua terra natal que você está habituado a lidar com eles.

Benefício: a perícia Usar Instrumento Mágico é uma perícia de classe para você, e você pode usá-la sem treinamento.

Especial: se você já é um bardo ou ladino, recebe um bônus de +4 em todos os testes para usar esta perícia e pode usá-la sem treinamento.

Normal: Usar Instrumento Mágico é uma perícia exclusiva das classes bardo e ladino, e não pode ser usada sem treinamento.

Conhecimento de Magia

[regional: Pondsmânia, Wynlla]

A magia é tão comum em sua terra natal que você consegue reconhecer muitas delas.

Benefício: a perícia Identificar Magia é uma perícia de classe para você, e você pode usá-la sem treinamento.

Especial: se Identificar Magia já é uma perícia de sua classe, você recebe um bônus de +4 em todos os testes para usar esta perícia, e pode usá-la sem treinamento.

Normal: Identificar Magia não pode ser usada sem treinamento.

Conhecimento de Lendas

[regional: Fortuna]

Os habitantes de seu reino nativo cultivam uma profunda tradição de lendas e mitos.

Benefício: você possui a habilidade de classe Conhecimento de Bardo.

Especial: se você já é um bardo, recebe um bônus de +4 em todos os testes para usar esta habilidade.

Conquista da Magia

[regional: Wynlla]

Graças à cultura deste reino, fortemente baseada em magia arcana, você venceu as limitações normais de sua raça que impedem o uso desse tipo de magia.

Pré-requisito: raça minotauro ou goblin.

Benefício: você pode aprender magia arcana e ter normalmente níveis em classes como mago, feiticeiro e bardo.

Normal: sem este talento, minotauros e goblins nativos de Arton não podem utilizar magia arcana. Veja em **Tormenta**

D20, entre os Traços Raciais para minotauros e goblins, o trecho "Inabilidade com Magia".

Contador de Histórias

[regional: Petrynia]

Graças ao costume petryniano de contar histórias e exagerar lendas, você consegue mentir mais facilmente.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Blefar. O bônus se transforma em penalidade de –4 caso seu reino natal seja conhecido. ("Ah, então você é de Petrynia... certo... conte outra vez a história do gigante que levou seu ouro...")

Espírito de Equipe

[regional: Doherimm, Tapista, Yuden]

A disciplina militar ensinada a cada habitante de seu reino faz com que você saiba trabalhar em equipe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todas as jogadas de ataque e testes de perícias quando age em equipe (você e mais 3 pessoas, no mínimo) e segue ordens de um superior (ambas as coisas ao mesmo tempo). Isso significa que todos os membros do grupo devem estar realizando a mesma atividade (seguir uma mesma trilha, vasculhar um mesmo aposento, atacar um mesmo inimigo...) sob ordens de um líder para que você receba o bônus.

Especial: apenas membros da mesma raça que a sua podem ser considerados colegas de equipe. Apenas personagens três níveis acima do seu podem ser qualificados como "líderes".

Faro para Magos

[regional: Portsmouth]

Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a detectar e desconfiar de magos.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar contra magos e feiticeiros.

Fúria Leal

[regional: Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

Mesmo que seu comportamento tenha mudado do selvagem para o civilizado, você ainda consegue manifestar sua antiga fúria bárbara.

Pré-requisito: ser um ex-bárbaro, tendência leal.

Benefício: se você é um bárbaro cuja tendência se tornou leal, ainda assim será capaz de utilizar sua fúria bárbara de forma normal. Este talento, no entanto, não permite adquirir mais níveis nesta classe.

Especial: este talento regional pode ser comprado como um talento normal por nativos de outros reinos.

Normal: um bárbaro que se torne leal perde sua habilidade de se enfurecer. Mais detalhes em "Ex-Bárbaros", no *Livro do Jogador*, página 26.

Furtividade das Fadas

[nativo: Pondsmânia]

No reino mágico das fadas, muitos nativos sabem ser furtivos e quase invisíveis.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Esconder-se e Furtividade.

Hospitalidade

[regional: Nova Ghondriann]

Em sua terra natal, o bem-estar dos estrangeiros é tão importante quanto o seu próprio.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Diplomacia e Obter Informação, apenas ao lidar com criaturas inteligentes nativas de outros reinos que não sejam o seu. No entanto, também sofre redutor de –1 em testes de Blefar e Intimidar com criaturas inteligentes de outros reinos.

Impostor

[regional: Ahlen, Petrynia]

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habili-

dades que não tem. E você finge tão bem que CONSEGUE fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13+, Foco em Perícia (Blefar)

Benefício: graças a seu charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Blefar. Caso seja bem-sucedido, você resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Blefar em vez de Escalar, Equilíbrio, Conhecimento, Identificar Magia ou qualquer outra, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha.

Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Carisma (por exemplo, duas vezes por dia se tem Car 14-15).

Inimigo de Dragões

[nativo: Sckharshantallas]

O rei Sckhar detesta outros dragões em seu território, e por isso todo habitante do reino é ensinado a lutar contra eles.

Benefício: você recebe um bônus de +4 nos danos quando ataca dragões e monstros de mesmo tipo (como wyverns e hidras).

Inimigo de Goblinóides

[regional: Tyrondir]

Neste reino ameaçado pela Aliança Negra, você está familiarizado com goblins e monstros do mesmo tipo.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

Especial: este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens que tenham passado por Tyrondir ou Lamnor.

Intolerância

[regional: Ahlen, Doherimm, Yuden, Tapista]

Você demonstra um preconceito racial muito comum em seu reino.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Sentir Motivação e Intimidar, apenas ao lidar com criaturas inteligentes de outras raças que não sejam a sua. No entanto, também sofre redutor de –1 em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação com criaturas inteligentes de outras raças.

Especial: para efeito do uso deste talento, meio-elfos e meio-orcs não são considerados humanos.

Leal aos Cavaleiros

[regional: Bielefeld]

Por sua cultura e tradição de cavalaria, você tem bom conhecimento sobre as famílias reais do Reinado.

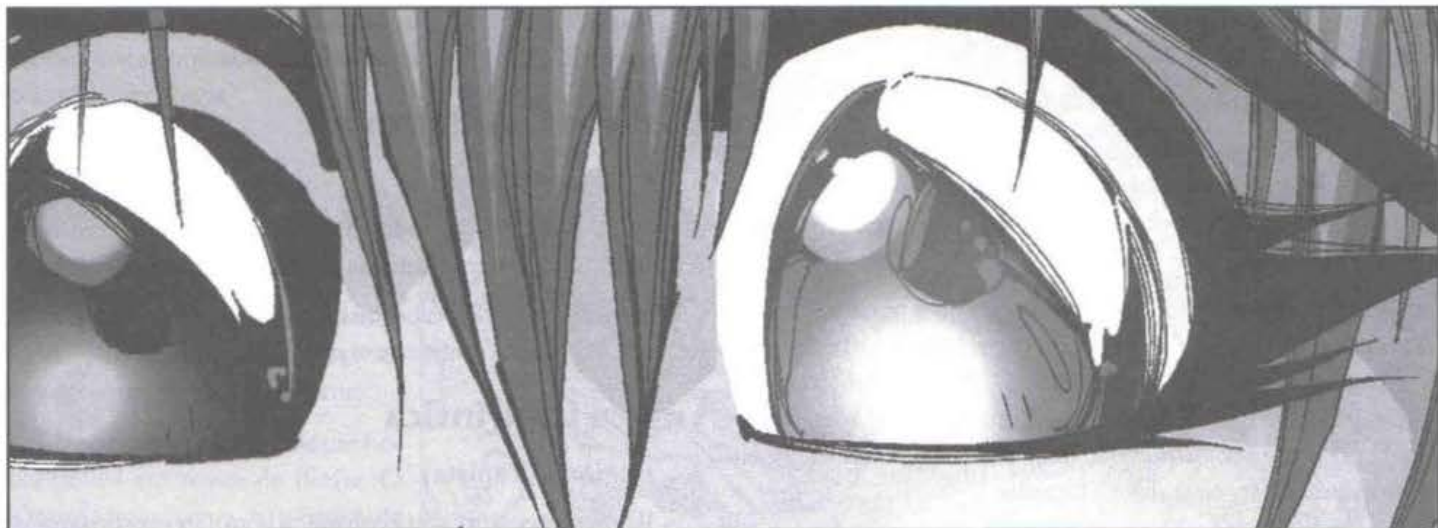
Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Conhecimento (nobreza e realeza).

Lógica Labiríntica

[regional: Tapista]

Por estar acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você tem a habilidade extraordinária desta raça de jamais se perder em labirintos.

Benefício: você jamais se perde em corredores e túneis, sendo sempre capaz de lembrar do caminho por onde passou. Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

Especial: todos os minotauros nativos de Tapista recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Lógica Labiríntica seja um deles. Personagens que não sejam nativos de Tapista não podem comprar Lógica Labiríntica.

Mago Nato

[regional: Wynlla]

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo que não possam usá-la.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de Alquimia, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia.

Médico Nato

[regional: Salistick]

Graças à avançada ciência médica em seu reino, cujos habitantes rejeitam os clérigos e sua magia de cura, você tem habilidades médicas superiores.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Cura.

Olhos Aguçados

[regional: Collen]

Você tem habilidades visuais superiores.

Benefício: você recebe Visão na Penumbra e um bônus de +2 em testes de Observar.

Especial: todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles. Personagens que não sejam nativos de Collen não podem comprar Olhos Aguçados.

Olhos Especiais

[regional: Collen]

Você tem habilidades visuais especiais.

Pré-requisito: Olhos Aguçados.

Benefício: você pode escolher um entre os seguintes poderes: Visão no Escuro, *Ver o Invisível* ou *Detectar Magia* como uma habilidade extraordinária, que pode ser usada livremente.

Especial: todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles (em geral, aqueles que decidem ser aventureiros têm Olhos Aguçados e Olhos Especiais). Personagens que não sejam nativos de Collen não podem comprar Olhos Aguçados ou Especiais.

Especial: você pode comprar este talento mais uma vez (apenas no 1º nível, e pagando por ele como se fosse um talento normal) para possuir uma segunda habilidade extraordinária de visão, válida para o outro olho.

Paciente

[regional: Callistia, Collen, Hongari]

Em seu reino natal, paciência e tranqüilidade são virtudes importantíssimas.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em testes de Concentração e um bônus de +1 em testes de perícias em requeiram mais de 10 minutos para serem completados.

Pacifismo

[regional: Fortuna, Hershey, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick, Tyrondir, Zakharov]

Você vem de um reino que abomina a violência e a guerra, preferindo sempre a resistência pacífica ou a diplomacia.

Benefício: você ganha um Ponto de Vida adicional, e um bônus de +2 em testes de Diplomacia.

Patriota

[regional: Bielefeld, Deheon, Doherimm, Tapista, Yuden]

Você é extremamente orgulhoso de sua pátria e sua gente.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Conhecimento (local: seu próprio reino).

Prece para os Mortos

[regional: Hongari]

Por influência dos deuses Hyninn e Thyatis, você conhece uma prece que permite conversar com os mortos.

Benefício: na presença do cadáver, ou sobre seu túmulo, você pode fazer a uma pessoa morta uma única pergunta, que

será respondida telepaticamente apenas com "sim" ou "não". Não é permitido fazer outra pergunta para o mesmo morto, mas outras pessoas com este talento também podem fazer suas próprias perguntas.

Prece para Valkaria

[regional: Deheon]

Dentro das fronteiras de Deheon, você pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida consiga se salvar.

Pré-requisito: raça humana.

Benefício: você pode rezar à deusa para que alguém com 0 PVs ou menos recupere 1 PV. Exige um teste de Carisma (CD 15) e, uma vez que a deusa atenda, cada nova tentativa recebe penalidade de CD+5. Cada +5 desaparece após 30 dias sem usar a prece.

Prosperidade

[regional: Deheon, Hershey, Sambúrdia, Tyrondir]

Graças à grande riqueza de seu reino nativo, você tem melhores recursos financeiros.

Benefício: você recebe 2d4+4 Peças de Ouro (2d4x100 Tibares) extras em seu Dinheiro inicial.

Religioso

[regional: todos, exceto Salistick]

Você cresceu ouvindo histórias e lendas incríveis sobre o Panteão, os deuses menores, os sumo-sacerdotes...

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Conhecimento (religião).

Resistência a Doenças

[regional: Lomatubar]

Graças aos cuidados medicinais que recebeu durante a infância, você é mais resistente a doenças comuns.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Fortitude para resistir a doenças não-mágicas. Isso não inclui maldições, venenos, ácidos e outros males.

Resistência ao Frio

[regional: Montanhas Uivantes]

Você está habituado à vida dura no frio e gelo.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em Sobrevivência (apenas em lugares gelados) e +4 em testes de Fortitude para resistir ao frio ou magias e ataques baseados em frio.

Resistência à Tormenta

[regional: Trebuck]

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, que atualmente ataca as fronteiras de seu reino nativo, você é mais resistente a seus efeitos.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra quaisquer efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes.

Especial: este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens que tenham passado por uma área de Tormenta (e sobrevivido, é claro).

Tatuagem Mística

[regional: Khubar]

Em seu reino, todos possuem tatuagens de significado religioso. Suas tatuagens possuem uma significância ainda maior, protegendo você contra influências externas.

Pré-requisito: Sab 15+, Cons 11+

Benefício: você pode, uma vez por dia, invocar a magia *Proteção Contra o Mal/Bem/Caos/Ordem* como um feiticeiro de nível igual ao seu. O tipo de *Proteção* que você pode invocar depende de sua própria tendência:

- Personagens de tendência Leal e Boa ou Neutra e Boa podem invocar *Proteção Contra o Mal.*
- Personagens de tendência Caótica e Boa ou Caótica e Neutra podem invocar *Proteção Contra a Ordem.*
- Personagens de tendência Leal e Neutra ou Leal e Má

podem invocar *Proteção Contra o Caos.*

• Personagens de tendência Caótico e Mau e Neutro e Mau podem invocar *Proteção Contra o Bem.*

• Personagens de tendência Neutra podem escolher um entre os quatro tipos de *Proteção.*

Especial: este talento só pode ser adquirido no primeiro nível.

Trapaceiro Nato

[regional: Ahlen]

Após crescer em um reino de pilantras e trapaceiros, você sabe muito bem lidar com eles.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de duas entre as seguintes perícias, à sua escolha: Arte da Fuga, Blefar, Diplomacia, Disfarces, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Leitura Labial, Mensagens Secretas, Observar, Obter Informação, Punga, ou Sentir Motivação.

OS TIRANOS DE CALLISTIA

Lursh lyins não são uma criatura ou espécie, mas um modelo (ou "template"). O Mestre deve aplicar o modelo *lursh lyin* às criaturas mais adequadas à sua aventura. Aconselhamos certo cuidado na escolha das criaturas-base, pois muitas combinações — embora possíveis — podem resultar em monstros estranhos, desajeitados e cômicos. Pássaros e outras criaturas aladas, por exemplo, não seriam adequados. Mas um mantícora *lursh lyin* seria possível, bastando remover suas asas.

Versões aquáticas de animais normais, como cães e cavalos, podem ser usadas como bestas de carga e/ou caça dos Tiranos. Na verdade, muitos animais *lursh* não são mais perigosos que um lobo ou um cavalo terrestres; são apenas mais estranhos (e até mais assustados).

Os *Lursh Lyin* dividem-se em três grandes grupos: os humanóides (ou Tiranos, geralmente tendo como base um bárbaro de 3º nível), os animais e bestas (tecnicamente chamados *lursh jarakhs*) e os monstros (aberrações, bestas mágicas, gigantes e humanóides monstruosos, ou *lursh varehns*).

Criaturas que façam parte do subtipo Fogo não podem ser utilizadas como criaturas-base, assim como criaturas que já sejam de subtipo Aquático. Uma criatura-base conserva todas as suas habilidades normais (exceto vôo), além das alterações descritas a seguir:

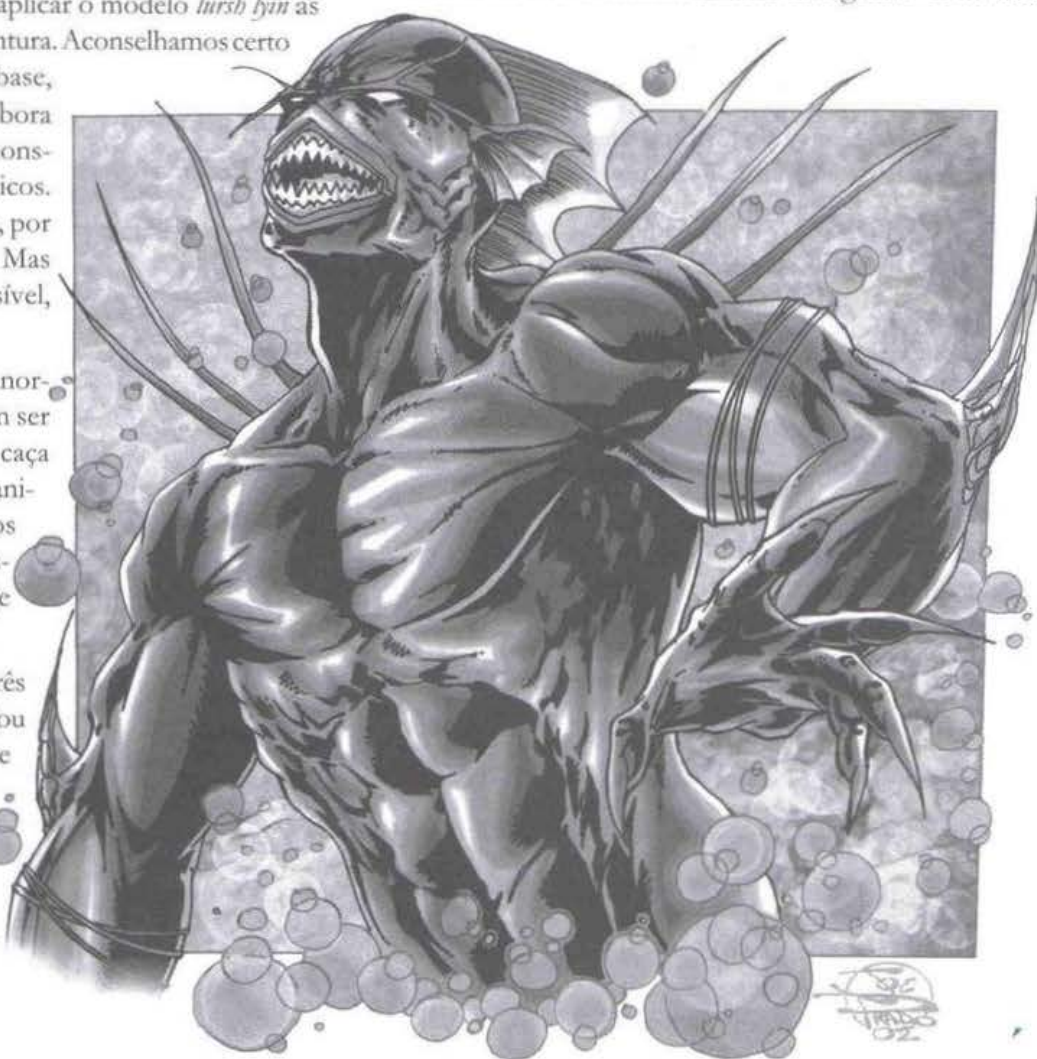
Tipo da Criatura: a criatura-base agora recebe o subtipo (Aquático), além de qualquer outro que já possua. Ela agora se torna anfíbia, podendo respirar debaixo d'água e também em terra — mas só consegue ficar fora d'água durante uma quantidade em horas igual à metade de sua Constituição. Humanóides passam a ser considerados Humanóides Monstruosos (Aquático).

Dado de Vida: muda para d8. Caso a criatura-base possua Dados de Vida melhores (d10 ou d12), estes são mantidos.

Iniciativa: não é modificada. Em terra, no entanto, as criaturas *lursh* sofrem uma penalização de -2.

Deslocamento: a criatura ganha o mesmo deslocamento em Nadar, além de um bônus de +8 em quaisquer testes de Natação, que só são necessários para evitar perigos (como um redemoinho). O deslocamento em terra diminui em 1,5m.

Classe de Armadura: o couro duro dos *lursh*, que suporta altas pressões, oferece um bônus de +3 em armadura natural, cumulativo com qualquer armadura natural já possuída pela criatura-base.

Testes de Resistência: a criatura-base ganha +2 em testes

de Fortitude. Criaturas *lursh* ainda recebem um bônus de +4 (cumulativos com quaisquer outros) em testes de resistência contra magias ou efeitos similares a magias que envolvam água.

Habilidades: a criatura ganha +2 em Constituição e -2 em Carisma. Nenhuma criatura *lursh* pode ter Inteligência superior a 10; caso a criatura-base tenha uma Inteligência elevada, ela é reduzida para 10.

Perícias: a criatura ganha Natação, e só precisa fazer testes para evitar perigos ou situações extremas debaixo d'água, e ainda assim com um bônus de +8. Enquanto estão debaixo d'água, as criaturas *lursh* recebem um bônus de +2 em testes das seguintes perícias (apenas quando as possui): Arte da Fuga, Empatia com Animais, Equilíbrio, Esconder-se (este bônus se mantém mesmo fora d'água), Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar, Senso de Direção, Sobrevivência e Usar Cordas.

Talentos: a criatura-base recebe os talentos Prontidão e Lutar às Cegas, somados aos que já possuía.

Clima/Terreno: é alterado para Aquático Frio ou Moderado.

Nível de Desafio: +2

Tendência: a mesma da criatura-base, mas criaturas com a parcela Leal se tornam Neutras. Para os humanóides, é normalmente Caótica e Neutra.

Ataques, Dano, Face e Alcance, Organização, Tesouro e **Progressão** não são alterados por este modelo. Mantêm-se os mesmos da criatura-base.

Qualidades Ataques Especiais

Todos os *lursh* têm as seguintes qualidades:

Percepção às Cegas (Ext): os *lursh* podem se orientar usando outros sentidos além da visão. Alguns até não possuem olhos. Essa habilidade só funciona debaixo d'água.

Visão no Escuro (Ext): a criatura enxerga na ausência de luz.

Cada criatura *lursh* pode ter outras habilidades entre as seguintes, em quantidade variável: 1d4+1 para os Tiranos, 1d4 para os *varehns* e 1d3 para os *jarakhs*. Possuem ainda uma habilidade extra para cada 4 Dados de Vida da criatura-base.

Ácido (Ext): o *lursh* pode expelir pela boca um jato de ácido fraco. Dano de 1d4 para cada 2 DVs da criatura, reduzidos pela metade em um teste de resistência de Reflexos com CD igual a 10 + DVs da criatura. A criatura também recebe Resistência a Ácido 10. Não pode ser comprado mais de uma vez.

Couro Rígido (Ext): a criatura possui um bônus de CA igual a +8 (em vez de +4). Não pode ser comprado mais de uma vez.

Cura Acelerada (Ext): o *lursh* recebe Cura Acelerada igual a seu modificador de Constituição (caso não possua um modificador positivo, será 1). Essa habilidade pode ser comprada repetidas vezes, aumentando o número de pontos de vida recuperados por rodada.

Eletricidade (Ext): o *lursh* possui órgãos que podem gerar uma potente descarga elétrica. Ele pode usar essa descarga um número de vezes ao dia igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1) e cada disparo causa dano de 2d8 + modificador de Constituição.

Espinhos (Ext): a criatura tem espinhos que podem ser disparados para fazer ataques à distância, como um ataque extra. Os espinhos são disparados em grupos de 1d4+1, e cada um causa dano igual a 1d4 (sem bônus por Força). Esta habilidade pode ser usada três vezes ao dia, mais modificador de Constituição (no mínimo uma vez por dia). Se for comprada múltiplas vezes, esta habilidade aumenta o dano dos espinhos em um passo e aumenta a utilização em mais duas vezes/dia.

Garras (Ext): a criatura possui garras maiores e mais afiadas. Aumenta em um passo o dado de dano causado por ataques naturais. Criaturas que normalmente não causam dano com ataques normais passam a provocar dano de 1d4 + modificador de Força.

Invisibilidade (Ext): a criatura pode se tornar invisível, uma evolução do poder camaleônico. O lursh pode usar essa habilidade uma vez ao dia (mais modificador de Carisma, mínimo 1) e funciona igual à magia de mesmo nome.

Medo (Ext): a criatura é tão assustadora que seu simples olhar causa pânico. A vítima precisa passar em um teste de Resistência de Vontade contra CD igual a 10 + DVs da criatura + modificador de Carisma da criatura, ou ficará Assustado (**Livro do Mestre**, pág. 77). Essa habilidade só pode ser comprada uma vez.

Membros Extras (ext): o *lursh* possui um par extra de braços ou tentáculos que podem ser usados para ataques extras (a -5). Humanóides só podem ter essa habilidade uma vez, ou seja, apenas um par extra. Animais e monstros podem comprar a habilidade várias vezes, possuindo vários pares de membros extras.

Poder Camaleônico (Ext): o *lursh* possui uma habilidade camaleônica que confere +6 em Esconder-se (+8 debaixo d'água).

Presas (Ext): a criatura possui dentes maiores e mais afiados. Aumenta em um passo o dado de dano causado por ataques com mordida. Criaturas que normalmente não causam dano com mordida passam a causar 1d3 + metade do modificador de Força.

Regeneração (Ext): a criatura consegue se recuperar rapidamente de ferimentos. Cada vez que compra essa habilidade, o *lursh* ganha Regeneração 5. Ele pode restaurar membros amputados.

Resistência a Magia (Ext): por algum motivo, o couro da criatura interfere com magias lançadas contra ela. A criatura ganha RM igual a 10 + DVs.

Veneno (Ext): a criatura pode inocular veneno em suas vítimas. O CD do veneno é igual a 12 + modificador de Constituição + ½ dos DVs da criatura. O dano inicial é 1d6 Cons e o secundário é inconsciência por 2d6 horas. Ao escolher esta habilidade, o Mestre deve definir como o veneno é inoculado. Comprar esta habilidade múltiplas vezes apenas oferece novas formas de inoculação (por gás, mordida, garras, ferrões...).

Exemplo de criatura Lursh-Lyin

Este exemplo usa como criatura-base um tríbulo brutal, sendo tecnicamente um *lursh varehn.*

Lursh Varehn (Tríbulo Brutal): Aberração Grande (Aquático); ND 9; Tend. Caótica e Maligna; DVs 8d8+40(73 PV); Inic. +2 (0 em terra); Desloc. 4,5m, nadando 6m, escavando 6m; CA 17 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +11 (2d4+6), mordida +9 (2d8+3); Ataques Especiais: Espinhos, Olhar de Confusão; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, Regeneração 5, Sentido Sísmico, Visão no Escuro 6m; Fort +8, Ref +3, Von +6; For 23, Des 13, Con 21, Int 9, Sab 11, Car 11; Perícias: Escalar +17, Observar +2, Ouvir +13, Natação +14, Saltar +14; Talentos: Ataques Múltiplos, Lutar às Cegas e Prontidão.

A PRAGA CORAL DE LOMATUBAR

É praticamente incontável a quantidade de rumores e boatos sobre a Praga, suas formas de contágio, seus efeitos sobre não-humanos e animais, os poderes que ela às vezes concede e tudo o mais. Cada ponto do Reinado tem sua própria versão da história. Mesmo em Lomatubar muito poucos conhecem toda a verdade sobre a terrível doença, e as certezas sobre ela são poucas...

Sabe-se que a Praga é terrivelmente contagiosa. A infecção pode ocorrer por contato com criaturas ou itens contaminados, ingestão de líquidos ou alimentos expostos à doença, inalação de vapores ou fumaça provenientes de combustível contaminado, ou por ferimentos provocados por criaturas portadoras. Em cada caso, a dificuldade para evitar a infecção é maior ou menor, exigindo um teste de Fortitude adequado:

Inalação ou contato: CD 12

Ingestão: CD 15

Ferimento: CD 18

A vítima deve fazer um teste imediatamente, no momento em que é exposta, para impedir o contágio (o Mestre deve rolar este teste em segredo, para que o jogador não saiba se foi contaminado). Caso este teste falhe, a doença passará por um período de incubação de 2d6 dias, antes de manifestar seus primeiros efeitos. A incubação é mais rápida (1d6) em semi-humanos e humanóides, exceto orcs (que são imunes). Note que os meio-elfos e meio-orcs de Arton têm sangue humano, e são considerados humanos para efeito de contágio (ou seja, orcs são imunes à Praga, mas meio-orcs NÃO são).

Durante a incubação, personagens com perícias médicas adequadas podem tentar descobrir se a vítima está contaminada ou não. Isso exige um teste de Cura com CD 12.

Quando termina a incubação, manchas vermelhas aparecem na pele da vítima, e esta é atacada por febre e dores no corpo. O doente deve fazer outro teste (agora com CD 18). Em caso de falha, a vítima perde 1d4 pontos de For e 1d4 pontos de Cons. Novos testes devem ser feitos todos os dias, até a cura da doença ou até a morte da vítima.

Vítimas em repouso podem recuperar 1 ponto de habilidade por dia, mesmo enquanto estão doentes. Assim, com sorte, pode-se suportar a Praga por algum tempo sem sofrer seus efeitos. Caso alguém com a perícia Cura esteja cuidando do paciente, ele pode usar o resultado de seu próprio teste de Fortitude ou o resultado do teste de Cura (CD 18) do médico, aquele que for melhor.

A Praga Coral é uma doença sobrenatural; métodos mundanos de cura podem aliviar seus efeitos, prolongando a vida do paciente, mas não podem realmente curar a doença. Na verdade, até mesmo magias fracas de cura fracassam em eliminar a doença, de modo que apenas os clérigos e druidas mais poderosos podem curá-la. Clérigas e paladinos de Lena, a Deusa da Cura, conseguem melhores resultados com seus poderes.

Nenhuma magia de cura abaixo de 5º nível (como *Curar Ferimentos*) tem efeito contra a Praga. As magias *Remover Doença* e *Remover Maldição* funcionam apenas quando lançadas por servos de Lena. *Cura Completa, Cura Completa em Massa, Desejo* ou *Milagre* curam totalmente a vítima.

Poderes ou habilidades destinadas a recuperar Pontos de Vida não funcionam contra a Praga, porque ela não provoca perda direta de PVs. A doença apenas reduz sua Cons, sendo que ISSO sim diminui seus Pontos de Vida.

As Feras-Coral

A Praga tem efeitos diferentes contra criaturas não-humanóides. Estas, em vez de sucumbir à doença, são transformadas em feras grotescas, conhecidas como Feras-Coral.

As criaturas se tornam maiores, mais fortes, com garras e presas mais afiadas. Formações semelhantes a coral crescem em várias partes do corpo, fornecendo uma armadura natural. E seu comportamento é muito mais agressivo, quase insano — atacam praticamente qualquer coisa que se mova.

Mortos-vivos, é claro, não podem ser afetados. No entanto, criaturas que tenham morrido devido à doença podem retornar como zumbis ou esqueletos grotescos, revestidos com crostas avermelhadas e com garras imensas.

Humanóides também podem se tornar Feras-Coral, embora tal acontecimento seja raro. Em geral isso ocorre quando uma vítima morre e então é ressuscitada, sem que a doença tenha sido adequadamente eliminada. Eles se tornam imunes aos efeitos nocivos da doença, mas ainda são seus portadores.

Qualquer criatura ferida por uma Fera-Coral pode ser contaminada, devendo fazer os testes apropriados para evitar. Magias que normalmente conseguem curar a Praga não podem mais curar uma Fera, mas podem destruí-la.

Fera-Coral é um modelo que pode ser aplicado a qualquer aberração, animal, besta, besta mágica, dragão, gigante, humanóide, humanóide monstruoso, metamorfo, verme ou morto-vivo corpóreo (daqui por diante chamado "criatura-base").

Tipo: muda para aberração (exceto mortos-vivos, que continuam pertencendo a este tipo).

Dado de Vida: muda para d8. Caso a criatura-base possua Dados de Vida melhores (d10 ou d12), estes são mantidos.

Classe de Armadura: devido às placas coralinas que revestem seu corpo, a criatura-base recebe um bônus de +2 em sua armadura natural, cumulativo com qualquer armadura natural que já possua.

Dano: o dano provocado por garras, presas e outras armas naturais melhora em um dado. Por exemplo, um urso-coruja comum provoca dano de 1d6+5 com suas garras em 1d8+2 com a mordida. Uma Fera-Coral criada a partir de um urso-coruja provoca dano de 1d8+5 com suas garras em 1d10+2 com a mordida.

Tendência: mesma da criatura-base, mas criaturas com a parcela Leal se tornam Neutras.

Perícias, Talentos, Tamanho, Clima/Terreno, Deslocamento, Ataques, Face e Alcance, Testes de Resistência, Organização, Progressão e **Tesouro** não são alterados por este modelo. Mantêm-se os mesmos da criatura-base.

Nível de Desafio: +1

Especial: caso seja alvo de uma magia capaz de curar a Praga (como *Remover Doença* ou *Remover Maldição* lançadas por servos de Lena), a Fera deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD10 + nível da magia + bônus de Sabedoria do conjurador) ou será destruída.

Exemplo de Fera-Coral

Este exemplo usa um grifo como criatura-base.

Fera-Coral (Grifo): Aberração Grande; ND 5; Tend. Neutra; DVs 7d10+21 (59 PV); Inic. +2; Desloc. 9m, vôo 24m (médio); CA 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +8 (2d8+4), garras +3 (1d6+2); Ataques Especiais: Bote, rasgar 1d8+2; Qualidades Especiais: Faro; Fort +8, Ref +7, Von +3; For 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 13, Car 8; Perícias: Observar 11, Ouvir +6, Saltar +8

Os Feiticeiros Vermelhos

Correm rumores de que alguns humanos contaminados pela Praga não morreram; em vez disso, desenvolveram estranhos poderes mágicos. Os rumores são verdadeiros. Pessoas fortes o bastante para resistir à Praga — e malignas o bastante para aceitá-la — não morrem: em vez disso, tornam-se feiticeiros.

Um Feiticeiro Vermelho é uma pessoa que, após contrair a Praga Coral, não sofre os efeitos normais da doença. Seu corpo recebe energias místicas provenientes de outro plano — um lugar terrível, uma dimensão de pura pestilência, onde a doença existia originalmente até ser descoberta e trazida até Arton pelo mago Covariel. Da mesma forma que um feiticeiro comum, a vítima passa a ser capaz de lançar magias como uma habilidade natural, sem a necessidade de prepará-las como um mago faria.

Infelizmente, embora não seja afetado pela Praga, o Feiticeiro Vermelho ainda é seu portador — e seus efeitos diabólicos vão além de oferecer magias. Crostas de coral crescem sobre seu corpo, agindo como armas e armadura. Suas próprias magias servem como meio de transmissão. Até mesmo seu familiar é uma versão contaminada, grotesca, de um animal normal.

A maioria destes feiticeiros surge por obra do Culto Vermelho; trata-se de um bando de feiticeiros insanos que atua em Lomatubar, expondo populações inteiras à doença. Aqueles que emergem como sobreviventes são arrebanhados como novos membros para sua seita... ou então mortos, se recusarem!

Feiticeiro Vermelho é uma classe de prestígio. Membros de quase qualquer classe podem adotá-la, mas poucos indivíduos satisfazem os requisitos necessários.

Requerimentos: para se qualificar como um Feiticeiro Vermelho, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

• Tendência: maligna.

• Bônus Base de Resistência: Fortitude +5 ou maior.

• Talentos: Grande Fortitude, Tolerância, Vitalidade.

• Especial: deve ter contraído a Praga Coral.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: as perícias de classe do Feiticeiro Vermelho (e a habilidade chave de cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o Feiticeiro Vermelho sabe usar todas as armas simples e marciais, mas não sabe usar armaduras ou escudos. Armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos do Feiticeiro Vermelho, podendo fazer falhar magias com componentes somáticos. Penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Magias: um Feiticeiro Vermelho conjura magias arcanas exatamente da mesma forma que um feiticeiro comum de mesmo nível (*Livro do Jogador*, páginas 49-50). Caso ele já tenha níveis como feiticeiro, sempre que ele ganha um novo nível como Feiticeiro Vermelho, sua capacidade de lançar magias arcanas avança de forma normal, como se ele ganhasse um nível como feiticeiro.

Hospedeiro: o Feiticeiro Vermelho é um portador da Praga, o que faz dele alguém muito perigoso. Ele pode contaminar alguém com ataques desarmados, pelo toque, ou simplesmente com sua presença. Ele nunca poderá ser curado da Praga, e nenhuma outra doença (seja extraordinária ou sobrenatural) poderá afetá-lo. No entanto, caso seja alvo de uma magia capaz de curar a Praga (como *Remover Doença* ou *Remover Maldição* lançadas por servos de Lena), o Feiticeiro sofre 1d6 pontos de dano por nível do conjurador. Um teste de Fortitude bem-sucedido (CD10 + nível da magia + bônus de Sabedoria do conjurador) reduz esse dano à metade.

Familiar Coral: no 1º nível, o Feiticeiro Vermelho pode conjurar um familiar exatamente da mesma forma que um

Feiticeiro Vermelho

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1	+1	+2	+0	+2	Familiar Coral	+1 nível
2	+2	+3	+0	+3	Armadura Coral +1	+1 nível
3	+2	+3	+1	+3	Punhos de Coral	+1 nível
4	+3	+4	+1	+4	Armadura Coral +2	+1 nível
5	+3	+4	+1	+4	Magia Contagiosa	+1 nível
6	+4	+5	+2	+5	Armadura Coral +3	+1 nível
7	+4	+5	+2	+5	–	+1 nível
8	+5	+6	+2	+6	Armadura Coral +4	+1 nível
9	+5	+6	+3	+6	–	+1 nível
10	+6	+7	+3	+7	Armadura Coral +5	+1 nível

feiticeiro comum. No entanto, essa criatura será uma Fera-Coral, possuindo os mesmos poderes de um familiar e recebendo o modelo Fera-Coral descrito anteriormente. Caso o personagem já tenha um familiar, este será contaminado pela Praga através do vínculo com seu mestre, e então transformado em uma Fera-Coral.

Armadura Coral: no 2º nível, e a cada 2 níveis subseqüentes, o Feiticeiro Vermelho desenvolve sobre a pele uma crosta rígida que protege seu corpo como uma armadura, oferecendo um bônus de +1 por armadura natural em sua CA.

Punhos de Coral: no 3º nível, o Feiticeiro Vermelho pode produzir perigosas formações coralinas sobre os punhos. Seu dano em combate desarmado será igual ao dano provocado por um monge de mesmo nível (no entanto, ele não recebe nenhum outro benefício oferecido a um monge por atacar desarmado, como Ataque Desarmado Aprimorado, Rajada de Golpes e outros). Caso o personagem já possua níveis como monge, seu dano em combate desarmado será acumulado. Ferimentos provocados desta forma podem transmitir a Praga.

Magia Contagiosa: no 5º nível, o Feiticeiro Vermelho pode fazer com que qualquer de suas magias, além de provocar o efeito normal, seja transmissora da Praga. A vítima sofre os efeitos normais da magia e deve fazer também um teste de Fortitude (CD10 + nível da magia + bônus de Carisma do feiticeiro) para evitar a doença. Uma magia contagiosa deve ser lançada como se fosse uma magia dois níveis acima.

Um Reinado de Aventura

Mitkov, o regente de Yuden, cobiça a liderança de Deheon. O império dos minotauros faz escravos humanos. A Tormenta devora o reino de Trebuck. O conde Ferren Asloth comanda uma implacável caçada aos magos.

Cada nação deste mundo tem sua própria identidade, seus próprios perigos e problemas. Mas, felizmente, estas nações também têm seus heróis. Dos guerreiros tatuados de Khubar aos bárbaros das Montanhas Uivantes. Dos cavalei de Namalkah aos mata-dragões de Sckharshantallas.

Você ousa ser um deles?

O REINADO D20 revela os segredos da mais importante área povoada do mundo de Arton, totalmente compatível com o D20 System.

Este livro inclui:

• Tudo sobre as 28 nações do Reinado, incluind suas cidades principais, geografia, clima e terre costumes, regentes, guildas e organizações, mapas detalhados, aventureiros e nativos.

• Raça, classe, nível e tendência de todos os personagens importantes.

• 50 Talentos regionais.

• Regras detalhadas para os Tiranos de Callistia, a Praga Coral de Lomatubar e uma nova classe de prestígio, o Feiticeiro Vermelho.

Para usar este livro você precisa ter o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* do jogo *Dungeons & Dragons* ©.

Imprópio para menores de 16 anos.

d20 system